

# Kevät ei koittanut Hitlerille

Larppaaminen voimautumisen välineenä



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Lahdensivu, 11.5.2012

Johanna Verhiö

LAHDENSIVU  
Ohjaustoiminta  
Pedagoginen pääaine

---

<b>Tekijä</b>	Johanna Verhiö	<b>Vuosi</b> 2012
<b>Työn nimi</b>	Kevät ei koittanut Hitlerille – larppaaminen voimautumisen välineenä	

---

## TIIVISTELMÄ

Tämä opinnäytetyö käsitteli larppaamisen käyttämistä voimautumisen välineenä. Aihe on peräisin tekijän omasta mielenkiinnosta larppaamisen kehittämiseen. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus tehtiin yhteistyössä Viita ry – nimisen roolipeliyhdistyksen kanssa.

Työn tavoite oli tutkia, miten larppaaminen voi tukea yhteisöllisyyttä ja voimautumista. Tätä tavoitetta lähestyttiin tekijän omista yli kymmenen vuoden larppiharrastuksen aikana kertyneistä kokemuksista sekä ryhmäläisten kokemuksista käsin. Apuna käytettiin monipuolisesti erilaisia tutkimuksia ja kirjallisia teoksia, erityisesti käsitteiden määrittelyn tukena. Tuloksia ja kokemuksia verrattiin jo olemassa olevaan tietoon voimautumisen prosessista. Prosessissa kiinnitettiin erityistä huomiota ohjaajan roolin pohtimiseen suhteessa pelinjohtajuuteen ja draamaprosessin opettamiseen.

Opinnäytetyö oli toiminnallinen opinnäytetyö, jonka aikana ryhmä vapaaehtoisia viittalaisia kirjoitti ja toteutti tekijän kanssa larpin. Kirjoitusprosessin teemana oli yhteisöllisyys ja pelin teemana kokeilullisuus. Ennen peliä kokoonnuttii yhteensä viisi kertaa, ja kertojen aikana tekijä tutustutti ryhmän erilaisiin ilmaisullisiin menetelmiin. Ryhmäläiset pitivät prosessin ajan päiväkirjoja ja sen lisäksi tekijä haastatteli heitä prosessin puolesta välissä sekä pelin jälkeen.

Opinnäytetyön päätulos on se, että larppaamista voidaan käyttää voimautumisen välineenä, jos ryhmä toimii yhteisöllisesti ja tasa-arvoisesti ohjaajan tukemana. Intensiivinen peli tukee pelaamisen voimauttavaa vaikutusta, mutta voimautumista voi tapahtua ennen peliä ilmaisullisten menetelmien ja avoimen ryhmän tukemana.

**Avainsanat** liveroolipelit, voimautuminen, yhteisöllisyys

**Sivut** 47 s. + liitteet 3 s.

LAHDENSIVU

Degree Programme of Crafts and Recreation

Pedagogic

---

**Author**

Johanna Verhiö

**Year** 2012

**Subject of Bachelor's thesis**

No springtime for Hitler – Live Action role-play as a Method of Empowerment

---

ABSTRACT

This Bachelor's thesis deals with the use of live action role-play as a method of empowerment. The starting point was the author's personal interest in developing live action role-playing. The empirical part of the thesis was implemented with the live action role-playing association Viitta ry.

The target of this work was to study the ways that live action role-playing can support communality and empowerment. This target was approached with the author's over ten years of experience in live action role-play and the experiences of the members of the group. The concepts used in this study were defined on the basis of literature and previous studies on the topic. The results and experiences were compared for example with the common knowledge about the empowerment process. The deliberation about the role of the director in relation to the roles of the game master and teacher of a drama process was emphasized.

This Bachelor's thesis is an action research. During the process a group of volunteers from the Viitta association wrote and carried out a live action role-playing game. The theme of the writing process was communality and the theme of the game was experimenting. Before the game the group gathered five times and they were introduced to a variety of expressional methods. Members of the group kept diaries during the process and they were also interviewed halfway through the process and after the game.

The main result of the Bachelor's thesis is that live action role-playing can be used as a method of empowerment when the group works as equals and in a communal way with the support of the director. The intensive game supports the empowering effect of playing but empowerment can also happen before the game with the support of the expressional methods and open minded group.

**Keywords** Live action role-play, empowerment, communality

**Pages** 47 p. + appendices 3 p.

---

# SISÄLLYS

1	ALKUBRIIFFI .....	1
1.1	Tutkimuksen tavoitteet ja pääkysymykset .....	2
1.2	Kohderyhmän esittely .....	3
2	KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY .....	4
2.1	Larppaaminen.....	4
2.2	Pelinjohtaja.....	7
2.3	Pelaaja ja hahmo.....	7
2.4	Voimautuminen.....	8
2.5	Yhteisöllisyys.....	11
3	OPINNÄYTETYÖN AINEISTONHANKINTAMENETELMÄT .....	12
4	PELIÄ EDELTÄNEET TYÖPAJAT .....	16
4.1	Ensimmäinen tapaaminen: päiväkirjat .....	17
4.2	Toinen tapaaminen: tarinan kerrontaa.....	18
4.3	Kolmas tapaaminen: kehollisuus.....	20
4.4	Neljäs tapaaminen: pohdintaa .....	21
4.5	Viides tapaaminen: viimeistelyä .....	23
5	KEVÄT EI KOITTANUT HITLERILLE .....	25
5.1	Säännöt.....	25
5.1.1	Lappuimprovisaatio .....	27
5.1.2	Natsikortit .....	29
5.2	Peli tiivistetysti.....	30
5.3	Pelin jälkeen .....	35
6	OHJAAJAN ROOLI VOIMAUTTAVASSA LARPISSA .....	35
7	LOPPUBRIIFFI.....	39
7.1	Yhteisöllisyyden ja voimautumisen toteutuminen ja vaikutukset.....	40
7.2	Menetelmien vaikutus prosessiin .....	42
7.3	Johtopäätökset ja toimenpide-ehdotukset.....	44
	LÄHTEET .....	46

Liite 1	Tuntemusten tunnustelun kysymykset
Liite 2	Opinnäytetyön loppuhaastattelu
Liite 3	Opinnäytetyön loppuhaastattelu avustajille

## 1 ALKUBRIIFFI

Alkubriiffi tarkoittaa informaatiota, joka larpin pelaajille annetaan pelin alkutilanteesta ennen pelin alkua. Alkubriiffin aikana pelinjohtaja nostaa esiin pelimaailman tärkeimpiä asioita ja tiivistää larpin maailmasta pelin kannalta oleelliset tiedot pelaajille. Se toimii myös hengen nostattajana ennen peliä ja sen aikana varmistetaan, että kaikki tietävät millaisesta tilanteesta oma hahmo pelin aloittaa. Tämän opinnäytetyöraportin alkubriiffi kertoo opinnäytetyöni aiheesta, lähtökohdista sekä rajauksista. Esitelen myös tarkemmin opinnäytetyötäni ja sen tavoitteita.

Opinnäytetyössäni tutkin larppaamisen käyttämistä voimauttavasti. Toimintatutkimukseni tapahtuu Viitta ry -nimisessä roolipeliyhdistyksessä, jonka jäsenten kanssa kirjoitan ja toteutan heidän mielestään voimauttavan larpin. Aihe ja sen tutkiminen ovat hyvin subjektiivisia, joten kertomus on mielekäs aineistonhankintamenetelmä opinnäytetyössäni, jossa perehdyntuloksen eli larpin lisäksi pelin tekemisen prosessiin. Kertomus sopii myös hyvin teemallisesti yhteen roolipelaamisen kanssa, joka on hyvin narratiivinen toiminnallisilmaisullinen menetelmä. Roolipeleissä pääpaino on pelaajien kertomilla asioilla, jotka tapahtuvat yleensä pelinjohtajan luoman tarinan puitteissa.

Opinnäytetyöni tavoitteena on esitellä larppaajille yleisestä suuntauksesta poikkeava tapa tehdä peliä ja ohjaajille tapa käyttää larppaamista voimauttavasti, joko sellaisenaan tai osana jotain muuta draaman lajia. Larppeja ja roolipelejä käytetään nykyään lähinnä pedagogisin tavoittein ja larppaamisen hyöty suhteessa oppimiseen on todistettu useissa tutkimuksissa. Larppaamisen vaikutusta yksilön henkiseen kasvuun on tutkittu vähemmän, joten larppaamisen ja voimautumisen yhteyttä tutkimalla tuon roolipelikeskusteluun Pirkko Anttilan (2005, 7) sanoin: ”jotakin sellaista, jota ei muuten ehkä esitetä.” Teenkin työlläni pienen avauksen yksilön kehityksen tukemisen suuntaan. Rooleja ottamalla ihminen oppii asioita omasta itsestään, ja peliprosessi voi avata yksilölle uusia tapoja käsitellä identiteettiään, kohottaa itsetuntoaan ja päästää luovuutensa valloilleen. Kun otetaan mukaan voimautumisen tavoite, päästään syvälle larppiprosessiin ja sen hyötyihin yksilön kannalta. Tämä opinnäytetyö pyrkii siis tuomaan uutta sisältöä niin larppaajille kuin ohjaajillekin.

Opinnäytetyöni on laadullinen tutkimus. Laadullisessa tutkimuksessa on kyse jonkin ilmiön, tässä tapauksessa larppaamisen, laadusta. Tavoitteena on laadullisen tutkimuksen kohteena olevan ilmiön selittäminen, tulkinta ja jopa soveltaminen. Tutkimuksen kohteena on usein sellainen ilmiö, joka liittyy psyykkisiin, sosiaalisiin tai kulttuurisiin yhteyksiin. (Anttila 2005, 275-276.) Laadullisen tutkimuksen avulla on mahdollista tutkia muun muassa hiljaista tietoa tai sitä, millaiset tarpeet, ihanteet ja käsitykset vaikuttavat toiminnan taustalla (Airaksinen & Vilkkä 2003, 63). Mikä muu tutkimussuunta sopisikaan paremmin avaamaan menetelmää, joka on jokaisella kerralla ainutkertainen ja jossa tapahtuu eniten osallistujien mielten sisällä! Laatu, jota haetaan tässä opinnäytetyössä, on larppaamisen suhde voimautumiseen.

Lähteikseni olen pyrkinyt opinnäytetyössäni valitsemaan tekstejä eri ammattikuntien edustajilta, ja näin kokoamaan mahdollisimman laajan kuvan määrittelyistä asioista ja esitellyistä ilmiöistä. Lähteinä käytin erilaisia tekstejä: sellaisia, jotka käsittelivät roolipelaamista sekä sellaisia, joissa ei viitattu roolipeleihin millään tavalla. Monet jälkimmäiset lähteet kuitenkin sisälsivät tietoa, joka oli sovellettavissa roolipelien maailmaan, ja juuri roolipelin näkökulma värittää koko opinnäytetyötäni. Voimautumista ja yhteisöllisyyttä käsittelenkin roolipelien kautta. Toivon sen antavan ohjaustoiminnan artenomeille uusia näkökulmia suhteessa edellä mainittuihin käsitteisiin sekä suhteessa omaan ammattikuntaansa. Näitä teoreettisia lähteitä tarkastelen omien, yli kymmenen vuoden larppiharrastuksen mukanaan tuomien, kokemusteni ja ryhmäläisteni kommenttien kautta. Ilman ryhmäläisteni panosta tämä tutkimus vain toistaisi jo kirjoitettuja tekstejä antamatta mitään uutta tai antaisi vain minun mielipiteeni asioista. Ryhmäläiset pohtivat kanssani, miten heille tuttu harrastus muutetaan, jotta se voisi tukea voimautumista.

Opinnäytetyöraporttini etenee opinnäytetyön esittelystä käsitteiden määrittelyn kautta itse peliprosessiin. Käsitteet olen määritellyt roolipelien ja draaman näkökulmasta, ja siksi ne saattavatkin jonkin verran poiketa ohjaustoiminnan koulutusohjelmassa totutuista määritelmistä. Luku 4 - Peliä edeltäneet työpajat - kuvaa opinnäytetyöni toiminnallista osuutta, jossa yhdessä viiden Viitta ry- roolipeliyhdistyksen jäsenen kanssa suunnittelin ja toteutin voimauttavan larpin nimeltään ”Kevät ei koittanut Hitlerille”, josta kerron omassa luvussaan. Prosessiin kuului viisi tapaamiskertaa, joiden aikana tutustuimme erilaisiin luoviin menetelmiin, joiden avulla ideoimme larppia. Larppi pidettiin omana päivänään, ja larpin jälkeen osallistujat vastasivat haastatteluun. Peliprosessin kuvaamisen jälkeen kerron ajatuksiani ohjaajan roolista voimauttavassa larpissa sekä saavutetuista tuloksista loppubriefissä. Opinnäytetyöraporttini päättää luku, jossa teen johtopäätöksiä sekä toimenpide-ehdotuksia.

## 1.1 Tutkimuksen tavoitteet ja pääkysymykset

Koen larppaamisen itselleni hyvin voimauttavana ja haluan tutkia, kokevatko muutkin larppaajat samoin. Mietin myös, miten larppaamisen voimaannuttavaa vaikutusta olisi mahdollisuus lisätä.

Käytännön tavoitteenani on esitellä larppaajille ja aiheesta kiinnostuneille ajatus siitä, että larppaaminen voi olla myös voimauttavaa ja korostaa pelaajan mahdollisuutta vaikuttaa oman pelinkokemuksensa laatuun. Pyrin luomaan uuden tavan tehdä larppeja ja siten uudistaa harrastusta ohjaustoiminnan keinoin.

Opinnäytetyöni tärkeimmät kysymykset ovat: Millaiset asiat tekevät larpista voimauttavan? Miten larppi voi voimauttaa? Millä tavoin pelinjohtaja voi tehdä voimauttavan pelin? Millä tavoin pelaaja voi tehdä pelistä voimauttavan?

## 1.2 Kohderyhmän esittely

Viitta ry on vuonna 2001 perustettu eloroolipeli- eli larppiyhdistys. Jäseniä on parisenkymmentä ja jäsenien ikähaitari on 25 - 35 vuotta. Olen itse yhdistyksen jäsen. Yhdistyksen pääasiallista toimintaa ovat roolipelaaminen sekä kaksi kertaa vuodessa järjestettävät leirit, joiden ohjelmaan kuuluu erilaiset työpajat, larpit ja pöytäroolipelit. Olen aikaisemmin järjestänyt Viitta ry:ssä roolipelejä, larppeja ja erilaisia kädentaidollisia ja ilmaisullisia työpajoja, joten viittalaisten on luontevaa tulla mukaan opinnäytetyöhöni. Yhdistyksestä opinnäytetyöni toiminnalliseen osuuteen lähti mukaan viisi ihmistä, joilla oli hyvin vaihtelevat taustat pelaamisen suhteen. Ryhmässä oli kokeneita ja kokemattomampia pelin tekijöitä. Kaikki kuitenkin olivat jossain elämänsä vaiheessa osallistuneet larppeihin ainakin pelaajina.

Valitsin kohderyhmäksi tietoisesti ryhmän, jolla on perustietämys larppaamisesta. Koin, että sitä kautta minun olisi mahdollista saada hyvää tutkimustietoa siitä, mitä ohjaustoiminnan menetelmillä on annettavaa larppaamiseen. Kokenut pelaaja pystyy analysoimaan tekemisiään ja tuntemuksiaan tarkemmin kuin henkilö, jolle larppaamisen käsitteistö on entuudestaan tuntematon. Ryhmäläiset tuntevat toisensa entuudestaan nimenomaan roolipelien kautta, ja sitä kautta saadaan enemmän energiaa itse prosessiin, kun toisiin tutustumiseen ei tarvitse varata aikaa. Eräs ryhmäläinen kuitenkin toi esiin toisensa tuntevan ryhmän aikaa vievän piirteen:

Välillä on harhauduttu vitsailemaan niin pitkään, ettei se enää ole ollut hauskaakaan.

Henkilö 1

Toisaalta huumori toimii sosiaalisena liimana, joka mahdollistaa suuremman yhteisöllisyyden tunteen kuin pelkkä tunteeton työskentely, joten huumoriin mennyt aika ei ole suinkaan prosessin kannalta hukkaan heitettyä.



Kuva 1. Ote ryhmäläisen päiväkirjasta kuvastaa kokoontumisiemme leppoisa tunnelmaa.

## 2 KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

### 2.1 Larppaaminen

Larppaaminen on yksi roolipelaamisen tapa. Stratman vertaa roolipelaamista tarinankerrontaan: hänen mukaansa roolipelaaminen on paluuta ihmiskunnan vanhimpaan tarinankerronnan muotoon – osallistavaan tarinankerrontaan. Tarinoita, joiden kertomiseen ja kokemiseen osallistuu koko yhteisö, on kerrottu ihmislajin alkuhämäristä eri kulttuureissa ympäri maailman. Samoin kuin muissakin tarinankerronnan muodoissa, myös roolipelaamisessa pääpaino on hahmossa ja hänen kokemassaan tarinassa. (Stratman 1997, 7.) Juhana Pettersson myöntää, että roolipelaaminen muistuttaa yhteisöllistä tarinankerrontaa, mutta hänen mielestään vertaus ontuu. Hänen mukaansa roolipelin ytimessä on yksilöllinen, dynaaminen pelikokemus, jota ei voi sovittaa tarinan oletukseen valmiista rakenteesta alkuineen ja loppuineen. (Pettersson 2007, 28.)

Frans Mäyrä toteaa osuvasti roolipelaamisen kulttimaisuutta pohtivassa kirjoituksessaan (Kulttikirja 2003, 94): ”Teatteriesityksen kriteereillä mitattuna roolipelisessiot ovat auttamattoman hajanaisia ja sekavia sisäänpäin kääntyneen kuljeskelun ja päällekkäisten draamallisten huipennusten sillisalaatteja.” Hänen mielestään varsinkin larppaaminen on lähempänä psykodraamaa ja tarinateatteria, koska näissä prosessi on tärkeämpää kuin yleisöä varten viimeistelty teos. Mielestäni kaikissa määritelmässä on totuuden hiven, sillä kuten jo aiemmin totesin, larppi on hyvin subjektiivinen tapahtuma. Näin ollen larppaaminen on kullekin larppaajalle subjektiivinen asia, jota määritellään omista kokemuksista käsin enemmän kuin käyttäen jotain valmista määritelmää. Tässä opinnäytetyössä pyrin tekemään määritelmät laajasti, mutta loppujen lopuksi ne ovat minun määritelmiäni ja saattavat poiketa toisten larppaajien määritelmistä kovastikin.

Larpissa pelaajat ilmaisevat hahmoaan kehollaan, yleensä pelinjohtajan määrittelemässä kontekstissa. Jokainen pelaaja tekee peliä omalla toiminnallaan. Roolipelaamisessa ja sitä kautta larppaamisessa keskeisintä on pelitapahtuman yhteisöllinen prosessi, josta peli muodostuu. Aktiivinen pelaaja pääsee mukaan taiteeseen, jossa tekijä ja kokija ovat samassa. Tämä yhteisöllisyys on syntynyt luultavasti siitä syystä, että Pohjoismaissa suurin osa peleistä järjestetään vapaaehtoisvoimin. Ulkopuolista tukea on käytetty harvoissa peleissä eikä varsinkaan larpeilla ole kaupallisia tavoitteita. (Pettersson 2007, 10 - 13.)

Australiassa ja Pohjoismaissa ’freeform’ on vallitseva larppaamisen tyyli tai tapa. ’Freeform’ tyylinen larppaaminen alkoi yleistyä Suomessa, Ruotsissa ja Norjassa samoihin aikoihin vuonna 1989. ’Freeform’ pelissä järjestäjät tuottavat kaiken pelaamiseen tarvittavan kirjallisen materiaalin, jotka lähetetään pelaajille etukäteen. 90-luvulla lähettäminen tapahtui kirjeitse, internetin levittäytyttyä yleiseen käyttöön yhä suurempi osa materiaalista löytyy pelille varta vasten tehdyiltä kotisivuilta ja pääasiassa vain hahmo lähetetään sähköpostitse suoraan pelaajalle. Pelaajilla on yleensä ’freeform’ pelissä mahdollisuus vaikuttaa pelaamaansa hahmoon jonkin verran, mutta harvoin muutetaan hahmon konseptia tai kontakteja muihin hahmoihin.



Kirjallinen materiaali ei sisällä valmista käsikirjoitusta tapahtumien kululle, mutta yleensä etukäteen kirjoitetaan joitain juonenkäänteitä luomaan tunnelmaa ja viemään pelin tarinaa eteenpäin. (Kulttikirja 2003, 94 - 95.) Juonenkäänteissä lähinnä näytellään jokin tapahtuma, johon pelaajat harvoin pystyvät vaikuttamaan. Hahmot, jotka näyttelevät tai elävöittävät peliä pelaamisen sijaan, tunnetaan nimellä NPC eli Non-Player-Character, suomeksi ei-pelaajahahmo. Ei-pelaajahahmon rooleissa ovat usein järjestäjät ja heidän valitsemansa avustajat. Juonenkäänteissä ei-pelaajahahmot voivat esittää kohtauksia, jotka sysäävät pelin uuteen suuntaan. Toinen esimerkki hahmoista, jotka eivät ole varsinaisia pelaajia, on keittiöhenkilökunta. Usein henkilökunta pukeutuu peliin sopiviin vaatteisiin ja heillä saattaa olla hahmot, mutta harvoin pelillisiä tavoitteita. Keittiössä puuhaillevat joutuvat usein toimimaan keittiöympäristössä, joka ei sovi pelinmaailmaan ja he vastaavat pelin ruokahuollosta. Jos keittiöhenkilökunta pelaisi intensiivisesti, muut pelaajat saattaisivat jäädä ilman ruokaa.



Kuvat 2. ja 3. Kevät ei koittanut Hitlerille –pelissä ei-pelaajahahmoja olivat kuolematomat sotilaat, joiden ensisijaisena tehtävänä oli nostaa peliin tunnelmaa. Heitä tarvittiin pelissä myös järjestyksen pitoon ja rituaalin suorittamiseen.

Juonenkäänteiden käyttäminen on oma taiteen muotonsa, joka vaatii draaman kaaren tuntemista ja kykyä lukea peliä. Varsinkin 90-luvun loppupuolella juonenkäänteiden käyttö oli runsasta ja pelinjohtajat käyttivät paljon aikaa niiden suunnittelemiseen hahmojen kustannuksella. Joskus juonenkäänteet voivatkin viedä pelistä pelattavuuden, kun tapahtuu asioita, joihin pelaajat eivät pysty mitenkään vaikuttamaan, vaikka heidän hahmojensa pitäisi maailman sisäisen logiikan mukaan siihen pystyä. Näille tilanteille on oma nimityksensä, railroadaaminen eli vapaasti käännettynä kiskottaminen. Kiskottamisessa juonenkäänte tai muu elementti pelissä vääntää tapahtumia pelinjohtajien haluamaan suuntaan pelaajien katsoessa avuttomana vieressä, kuinka heidän pelinsä pahimmassa tapa-

uksessa keskeytyy ja juonen kulku lähtee kulkemaan eri suuntaan, mihin se olisi mahdollisesti mennyt ilman juonenkäännettä. Nuorena pelinjohtajana sorruin pari kertaa kiskottamiseen ja pääsin katsomaan, kuinka hienoksi dramaattiseksi hetkeksi tarkoitettu juonenkäännös katkaisee pelin ja juonenkäänteeseen näyttelemisen päätyttyä pelaajat ovat hetken hölmistyneitä ja alkavat sitten pelata uudestaan, arempana. En sano, että juonenkäänteitä ei saisi ollenkaan käyttää, vaan korostan sitä, että niitä tulisi käyttää tukemaan peliä, pelaajien mahdollisuuksia eläytyä maailmaan ja tuomaan yllätyksellisyyttä, ei toteuttamaan pelinjohtajan valmiiksi kirjoittamaa kaavaa siitä, miten pelin kuuluu mennä.

Larppaaminen on lähellä muita draaman muotoja senkin takia, että larpassa ihmiset toimivat kaksoistietoisuudessa tai välitilassa. Kaksoistietoisuudessa yhdistyy pelin fiktio ja pelaajan oma todellisuus tarjoten uuden tason, jossa kokea uusia asioita. Pelaajat toimivat kahdessa läsnäolon maailmassa (Rainio 2009, 7), ja juuri tässä on larppaamisen haastavin ominaisuus. Toimiessaan kahdessa tasossa yhtä aikaa pelaajat joutuvat tasapainoilemaan oman henkilökohtaisen todellisuutensa ja pelin todellisuuden kanssa. Hahmostaan on helppo lipsua pois varsinkin, jos jokin häiritsee keskittymistä peliin. Hetkeä, jolloin pelaaja alkaa analysoida peliä pelaajan eikä hahmon näkökulmasta, kutsutaan 'metaamiseksi', joka on väännös sanasta meta game, kun taas hetkeä, jolloin pelaaja alkaa pohtia peliin liittymättömiä arkimaailman asioita, kutsutaan 'offittamiseksi'. Offittaessaan pelaaja astuu off-game-tilaan eli pelistä pois.

Draamakasvatuksen yhteydessä tästä kaksoistietoisuudesta käytetään ilmausta esteettinen kahdentuminen. Sitä on sovellettu kuitenkin myös roolipelaamiseen varsinkin pedagogisten roolipelien ja niitä käsittelevien tutkimusten yhteydessä. Larppitermistölle käännettynä esteettinen kahdentuminen viittaa siihen, että hahmossa toimiessaan pelaaja suunnittelee samalla myös hahmon ilmaisua toimien hahmossa, mutta tehden tietoisia valintoja siitä, miten hahmo toimii, käyttäytyy ja kokee asioita. Esteettinen kahdentuminen tapahtuu yhtä aikaa kolmessa ulottuvuudessa: hahmossa, ajassa ja paikassa, sillä pelaaja on tietoinen, että hahmo ei ole pelaaja itse, vaikka pelaaja itse määrääkin hahmon toimista, että fiktion maailma ei ole sama maailma, johon palataan pelin päätyttyä, ja että fiktion aika on oma erillinen aikansa, joka päättyy pelin päättyessä. (Pitkänen 2008, 18.)

Vaikka larppaaminen onkin nimensä – liveroolipelaaminen – mukaisesti pelaamista, ei larppia voi voittaa sanan perinteisessä merkityksessä. Larpin voittamista koskee samanlainen periaate kuin Heikkilän määrittelemää leikin voittamista: ”Voittajia ovat leikkijät, jotka leikkivät niin kuin leikkilisyys vaatii” (2004, 81). Usein pelaaja, joka on saavuttanut hahmossaan määritellyt tavoitteet, voi leikkillisesti todeta ”voittaneensa pelin”. Tämän lausahduksen huumoriarvo piilee juuri siinä, ettei kukaan voi voittaa larppia, koska voittamisen ehtoja ei larpeissa tavallisesti määritellä. Omia yksityisiä voittojaan voi kerätä vaikka juurikin saavuttamalla kaikki hahmolle pelinjohdon taholta tulleet tavoitteet tai tuottamalla mahdollisimman nautittavaa sisältöä peliin omalla pelaamisellaan. Yhteinen kokemus ja tarina ovat larpin ytimessä ja ne saavutetaan pelaamisen keinoin ilman voittamisen tavoitetta.

## 2.2 Pelinjohtaja

Pelinjohtaja määrittelee pelin sisäisen maailman puitteet. Hän määrittelee, mitkä asiat ovat totta pelin maailmassa. Pelinjohtaja on päävastuussa pelin hahmoja ympäröivän maailman mallintamisesta. Hänen tavoitteenaan on saada aikaan aitoja tunteita kuvitteellisessa ympäristössä sekä erityisesti tunteen siitä, että tämä luotu maailma on todellinen. Pelinjohtaja pitää pelin käynnissä alun pelaajien rekrytoinnista lopun debriiffiin eli purkuun asti. (Pettersson 2007, 10 - 11, 26 -27.) Maailman luonnin lisäksi pelinjohtaja kirjoittaa usein myös pelimaailmaan kuuluvat hahmot ja määrittelee näille tavoitteita suhteessa peliin.

Suurin osa pelin käytännönjärjestelyistä on pelinjohtajan vastuulla, mutta varsinkin nykyään pelinjohtajat ovat alkaneet ulkoistaa näitä toimia erilaisille vastaaville. Kun käytännönjärjestelyistä esimerkiksi proppaaminen eli lavastaminen sekä ruuan valmistaminen ovat jonkun muun vastuulla, pelinjohtajalla on enemmän aikaa keskittyä hiomaan pelimaailmaa ja siinä toimivia hahmoja. Kuitenkin pelinjohtaja on päävastuussa pelin toimivuudesta ja usein pelinjohtaja muodostaa avustajiensa kanssa tiimin, jonka johdossa pelinjohtaja on. Jos pelissä on useita pelinjohtajia, heidän keskuudestaan valitaan yleensä pääpelinjohtaja, joka varmistaa, että kaikki pelin langat pysyvät käsissä.

## 2.3 Pelaaja ja hahmo

Peliä ei ole ilman sen maailmassa toimivia hahmoja. Pelaaja eläytyy omaan hahmoonsa ja tuo sen kautta peliin hahmon dialogin ja toiminnan. Pelaaja pyrkii tuomaan hahmonsa eloon kehonkielellä, vaatetuksella ja maskeerauksella. Myös hahmon maskeeraamista kutsutaan proppaamiseksi, aivan kuten pelipaikan ja siihen liittyvien esineiden lavastamista. Proppaaminen käsittää siis larpin maskeerauksen, lavastuksen, puvustuksen ja tarpeiston. Pelaaja pyrkii myös näkemään asiat hahmonsa näkökulmasta oman henkilökohtaisen näkökulmansa sijaan. (Pettersson, 2007, 23 - 25.) Hahmot ovat kuin laajennettuja rooleja. Hahmossa yleensä määriteltyjä asioita ovat ikä, sosiaalinen ryhmä ja asema ryhmässä, kontaktit eli muut pelin hahmot, jotka oma hahmo tuntee, sekä hahmon tavoitteet. Hahmon tavoitteita voi olla vaikkapa löytää suvun kadonnut aarre, kostaa isänsä kuolema tai tulla valituksi yhteisön johtajaksi. Pelaajat yleensä saavat pelistä eniten irti silloin, kun tavoitteita on sopivassa suhteessa pelin kestoon nähden ja ne ovat vaihtelevia. Tavoitteet antavat pelaajille mahdollisuuden toimintaan, ja juuri tästä puhutaan silloin, kun pelaajat kertovat hahmolleen olleen tarpeeksi, liikaa tai liian vähän tekemistä.

Niin sanotulle tunnelmapelaajalle hahmon tavoitteet eivät ole olennaisia pelin onnistumisen kannalta. Tunnelmapelaaja hakee eläytymistä ja uppoutumista pelin maailmaan. Mutta myös tunnelmapelaajan hahmoon kannattaa laittaa tavoitteita, sillä tavoitteellinen hahmo on luontevamman ja elävämmän tuntuinen. Tunnelmapelaaja ei välttämättä toteuta hahmon tavoitteita pelin aikana, mutta saa nautintoa siitä tunteesta, että hahmo on tavoitteidensa kautta suhteessa pelimaailmaan.

Tunnelmapelaajan vastakohtana voidaan pitää seikkailijaa. Seikkailija nauttii toiminnasta ja erilaisista tavoitteista. Seikkailijalle pelin proppaamisella ei ole niin suurta vaikutusta, vaan hänelle tärkeintä ovat toimivat ja toteutettavissa olevat tavoitteet. Hän nauttii saadessaan tavoitteen toteutettua. Useimmiten pelaajat kaipaavat sekä tunnelmaa että seikkailua peliinsä.



Kuva 4. Ryhmäläisen luonnos hahmosta



Kuva 5. Sama hahmo pelissä

## 2.4 Voimautuminen

Voimautumisprosesseissa ihmiset saavat mahdollisuuden vaikuttaa omaan elämäänsä ja sitä koskeviin päätöksiin. Voimautuminen muodostuu kokemussarjasta, jonka kautta yksilöt oppivat näkemään mahdollisuutensa saavuttaa asettamansa päämäärät. (Oulun yliopiston kirjasto 2000.) Voimautuminen on dynaaminen identiteettiä muovaava prosessi, joka tapahtuu vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Sen edellytyksenä pidetään usein selvää identiteettiä. Tätä selvyttä siitä, kuka on ja missä asemassa, ei tarvitse olla prosessin alkaessa. Yksilöstä lähtevä voimautuminen nimenomaan lisää tietoisuutta itsestä ja suhteesta muihin sekä kompetenssin tunnetta. (Mahlakaarto 2005, 179 -180.) Tässä opinnäytetyössä voimautumista tarkastellaan subjektilähtöisesti, jolloin painopiste on yksilön rakentamassa tietoisuudessa itsestään, suhteestaan sosiaaliseen ympäristöön - tässä opinnäytetyössä larppia tekevään ryhmään - ja hänen toimijuudestaan larpin kirjoitus- ja pelaamisprosessissa.

Siitonen (2007) on pohtinut voimautumista työyhteisöjen kannalta. Hänen huomionsa ovat kuitenkin yleistettävissä myös työyhteisöjen ulkopuolelle. Tässä opinnäytetyössä näkökulma on ohjaustoiminnan näkökulma ja siten käsittelen voimautumista ohjaajasta käsin, vaikka voimautuminen onkin hyvin yksilöllinen prosessi. Jokainen voimautuu omalla tavallaan eikä toista voi voimauttaa. Toinen voi kuitenkin luoda ympäristön, jossa voimautuminen on mahdollista ja jopa todennäköistä. Ulkoisia asioita, joiden avulla ohjaaja voi vaikuttaa yksilön voimautumisen todennäköisyyteen, on antaa ryhmälle vapauden olla, ilmaista ja toimia sekä aikaa pysähtyä, jolloin ryhmäläiset voivat pohtia esiin nousseita asioita, arvojaan ja tunteuksiaan. Yksilöä ei saa lytätä, vaan tälle annetaan arvo omana itsenään. Voimauttava ympäristö ja vahva yhteisöllisyyden kokemus syntyvät Mahlakaarron (2010, 184) mukaan ”mahdollisuudesta monenlaisten roolien luomiseen, inspiroivaan ja jaettuun johtajuuteen, ohjaukselliseen tukeen ja toimivaan organisaation toimintajärjestelmään.” Tässä opinnäytetyöprosessissa jokainen sai vaikuttaa peliin niin paljon kuin halusi erilaisista rooleista käsin ohjaajan tai pelinjohtajan tukemana sekä ryhmän avustuksella.

Ohjaaja on tässä prosessissa paikalla tukemassa ja kulkemassa vierellä, ei määrittelemässä, miten voimautumisen tulee jokaisen kohdalla ilmetä. Ohjaajan rooli on merkittävä nimenomaan ympäristön määrittelemisessä. Ohjaaja pystyy omilla toimillaan muokkaamaan ympäristöstä avoimen ja tilaa antavan. Hän pystyy oman roolinsa avulla mahdollistamaan asioita. Voimautumisprosessissa ohjaaja toimii taustalla ja kohde on prosessin tähtenä.

Myös yhteisö voi voimautua. Yhteisön voimautuminen on tämän opinnäytetyön kannalta oleellista, sillä luovassa prosessissa, jota tehdään ryhmänä, on esillä useita persoonia luovuuden herkistämässä tilassa. Luovassa prosessissa ihminen antaa jotain itsestään ja on siksi herkkä itseensä kohdistuville asioille. Yhteisön voimautumista tukee perustehtävän selkiyttäminen niin, että yhteisön tahtotila on kaikkien tiedossa ja tekojen ytimessä. Ympäristön turvallisuus ja avoimuus tukee myös yhteisön voimautumista. Mielestäni erityisen tärkeää on dialogin avoimuus. Dialogin, jossa vuoroin kerrotaan omia mietteitä, vuoroin kuunnellaan muiden mietteitä, on oltava avointa, ennakkoluulotonta ja kannustavaa, jotta yksilöiden luovuus vapautuu yhteisön käyttöön. (Siitonen 2007.) Mahlakaarto (2010, 184) kuitenkin muistuttaa, ettei yhteisön voimautuminen tarkoita sitä, että jokainen yhteisön yksilö automaattisesti voimautuisi aivan kuten yksilön voimautuminen ei automaattisesti johda yhteisön voimautumiseen. Voimautunut yksilö toimii kuitenkin yhteisöllisen voimautumisen voimavarana, sillä voimautunut yksilö on valmiimpi ja rohkeampi rakentamaan omaa rooliaan ja toimijuuttaan yhteisössä.

Koen, että larppaamisella on paljon annettavaa voimautumisprosessille. Larppaamisessa ja voimautumisessa on kyse omanlaisesta tarinankerronnasta. Uusien kertomusten kautta yksilö muokkaa uutta tarinaa itsestään, ja samanlainen jatkuva tarinan muutos löytyy myös larppaamisesta. Siinä, missä oman elämän tarinan eheys on tärkeää identiteetille, on juonen ja pelaajien kokemusten eheys tärkeää pelille. Ilman pelaajia peli ei

kehity uusiin suuntiin, ja myös ihminen kaipaa elämäänsä muutosta saadaakseen voimia. Muutokset antavat mahdollisuuksia nähdä oman tarinansa uudessa valossa. Voimauttavassa muutoksessa ihminen siirtyy oman elämänsä aktiiviseksi tarkkailijaksi ja kehittäjäksi (Mahlakaarto 2010, 181). Tässä opinnäytetyössä larppaajat pääsevät tarkkailemaan ja kehittämään itseään suhteessaan harrastukseensa. Heikkisen (2004, 23 - 24) kuvailemat draamakasvatuksen hyödyt ovat samoja kuin larppaamisen. Hänen mukaansa draama, jonka alle larppaamisen lasken, sallii tunteita ja ajatuksia, jotka ovat arjessa mahdottomia tai kiellettyjä. Larpin konteksti antaa raamit, joiden sisällä näille arjen ulkopuolisille kokemuksille voidaan antaa muoto ja mahdollistaa keskustelu omasta itsestä. Draaman avulla voi siis harjoitella oman elämänsä subjektiksi, joka usein mainitaan voimautumisen ehtona.

Ihminen voi voimautuakseen hyödyntää asettumista toisen olennon, hahmon, asemaan. Hahmonsia kautta hän voi pohtia vaikka eettisiä kysymyksiä turvallisen matkan päästä. Hahmo voi tehdä pelaajan mielestä epäeettisiä ratkaisuja ja pelaaja pääsee näkemään, mitä sellaisista ratkaisuista seuraa. Spekulointi sijoittamalla itsensä osaksi tarinaa auttaa todellisuuden jäsentämistä ja toimii vapauttavana kokemuksena. Pelaaja pystyy reflektimaan sekä arki- että kuvitteellista todellisuutta sekä oman että hahmonsa persoonan kautta, mikä antaa isomman pohjan reflektiolle. Roolit voivatkin parantaa pelaajien sosiaalisia taitoja tarjoamalla pelaajille ainutlaatuisia hypoteettisia tilanteita, joita he voivat käsitellä turvallisesti. (Meriläinen 2011, 28 - 29,36.) Tässä pelissä natsien käyttö mahdollisti historiallisen dystopian tutkailun ja oman etiikan kyseenalaistamisen uuskumman värittämissä vaihtoehtohistoriassa. Oli mahdollista muun muassa kysyä itseltään ”Mitä minä tekisin tässä tilanteessa, jossa henkeäni uhataan, jos en tee mitä minulta pyydetään?”



Kuva 6. SS-upseerin pelaaminen antoi pelaajalle mahdollisuuden kokeilla millaista on olla äärimmäisen lojaali aatteen mies, jota vie eteenpäin kiihkeä usko oman aatteen oikeellisuudesta. Syvyyttä hahmoon toi onnettomuus, jonka vaikutuksesta hahmo oli mutatoitunut epäarjalaisen näköiseksi. Hänen oli siis perusteltava arjalaisuus muutoin kuin ulkonäön kautta.

## 2.5 Yhteisöllisyys

”Yhteisöllinen taidetoiminta tarjoaa tilaa ja välineitä paneutua todellisuuksiin mieltä elävöittävin tavoin” (Bardy 2007, 21). Samaa tilaa ja välineitä tarjoaa myös larppaaminen, jonka keskiössä usein ovatkin erilaiset todellisuudet ja roolit. Yhteisöllisyys on tärkeässä roolissa roolipelikulttuurissa. Pelatessa roolipelejä ollaan tiiviissä vuorovaikutussuhteessa toisten ihmisten kanssa. Vuorovaikutuksen on toimittava, jotta pystytään yhdessä pitämään pelin kuvitteellinen ympäristö eheänä ja turvallisena. Innostuneisuus, vuorovaikutuksellisuus, asiantuntijuus ja narratiivinen jakaminen edistävät yhteisöllisyyttä, yhteisöllisyyden vahvistaessa näitä piirteitä entuudestaan. Henkilökohtainen kehitys hyödyttää kaikkia osapuolia uusien voimavarojen vapautuessa ryhmän käyttöön, joten kannustava ilmapiiri lisää osallistumista ja jakamista. Asiantuntijuus ja vuorovaikutuksellisuus ovat vahvasti läsnä roolipeleissä ja ovat siten myös kehitettävissä niiden avulla. Pelaajien on osallistuttava vuorovaikutukseen ja esimerkiksi ratkaistava monimutkaisia ongelmia saavuttaakseen hahmonsa tavoitteet. Roolipeleissä näiden taitojen harjoittelu tapahtuu tilanteessa, jossa mielikuvitukselle annetaan enemmän tilaa ja ärsykeitä kuin arjessa on mahdollista. (Meriläinen 2011, 32, 36, 42.)

Yhteisöllisyys mielletään nykyään emotionaaliseksi ja rituaaliseksi uusheimolaisuudeksi eli yhteisöllisyys on ilmaisullista seurallisuutta, jolla ei välttämättä ole yhteisiä päämääriä. Uusheimoihin voi vapaasti liittyä omien kiinnostuksen kohteiden mukaan (Sulkunen 1999, 299). Roolipelaajat luovat omanlaisensa uusheimon – roolipelaajien alakulttuurin. Roolipelaajilla on usein samanlaisia kiinnostuksen kohteita roolipelien ohella. Roolipelitekstit yhdistävät roolipelaajia, jotka voivat keskustella tekstien herättämistä ajatuksista toisten lukijoiden kanssa. Näin roolipelaajat saavat koontuessaan tukea toisistaan yhteisen tekstin kautta. Roolipeliteksti vaikuttaaakin pelaajaan hahmon ja maailman luontiprosessiin, identiteettiin yksilönä sekä suhteessa ryhmään. Tekstit ja pelaajien keskustelut vilisevät termejä, joita roolipelejä harrastamattomat eivät osaa yhdistää oikeaan asiayhteyteen. Yhteisestä kulttuuripiiristä syntyneet termit, sisäpiirihuumori ja marginaalinen harrastus luovat yhteisöllisyyttä roolipelaajien keskuuteen. (Meriläinen 2011, 42 – 43.) Hyvä esimerkki termeistä, jotka avautuvat lähinnä roolipelaajille on tämä lausahdus pelin rituaalin epäonnistumisesta:

Loppu oli tietyllä tavalla antiklimaattinen, mutta toisaalta se oli ihan hyväksyttävää, koska pelissä oli cthulhumainen henki.

Henkilö 3

Draama, ja siten myös larppaaminen, toimii usein kiihdyttimenä osallistujan persoonalle, sillä draamassa opitaan uusia asioita itsestä. Onnistunut draamaprosessi tukee itsetunnon kasvua sekä itseilmaisua. Draamasopimuksen alaisena ryhmä voi luoda puitteet, joissa saa myös epäonnistua tukien näin ryhmäytymistä (Pitkänen 2008, 19) ja sitä kautta yhteisöllisyyttä. Draamasopimuksesta lisää luvussa 4.

### 3 OPINNÄYTETYÖN AINEISTONHANKINTAMENETELMÄT

Sanan 'kertomus' merkitys vaihtelee sen mukaan, minkä alan tutkimusta ollaan tekemässä. Yhtä aikaa ja päällekkäin ovat käytössä termit narratiivi, kertomus ja tarina. Narratiivit ovat Anttilan (2005, 226) mukaan tutkimusaineistoa, jota saadaan ihmisten kertomuksista. Se voi tarkoittaa muotoa, jossa kertomus kerrotaan tai tarinaa, jossa henkilö puhuu elämästään. Puusniekka ja Saaranen-Kauppinen (2006) määrittelevät narratiivit kerronnallisiksi, kertomuksellisiksi tai tarinallisiksi aineistoiksi. Heidän mukaansa narratiiveina voidaan pitää kaikkea sellaista aineistoa, jotka perustuvat edes jossain määrin kerrontaan ja jotka vaativat analyysivaiheessa tulkintaa. Narratiivit käsitettäisiin siis eräänlaiseksi yläotsikoksi, jonka alla tarinat ja kertomukset sijaitsevat.

Kertomus ja tarina toimivat yleisessä keskustelussa ja puhekielessä toistensa synonyymeinä, jopa Nykysuomen sanakirjan mukaan. Kertomuksen ja tarinan rakenne voi olla hyvinkin samanlainen, mutta näiden kahden välillä on vivahde-ero. Tutkimuskirjallisuudessa nämä termit esiintyvät usein samassa kappaleessa tarkoittaen samaa asiaa, mutta uskon, että käyttämällä koko ajan samaa sanaa pystyy palvelemaan lukijaa, joka ei joudu miettimään, onko näillä kahdella sanalla jokin ero. Lukija voi halutessaan korvata sanan kertomus sanalla tarina tai narratiivi sisällön sen enempää muuttumatta.

Matti Hyvärinen on teoksessaan *Kerronnallinen tutkimus* (2006) pohtinut eri alojen käsitystä siitä, mitä kertomus on. Tiivistetysti hänen tutkimuksensa tulos on, että kertomukset ovat sekä henkilökohtaisia itsensä ymmärtämisen välineitä että ihmisten välisen kommunikaation välineitä. Itse olen valinnut sanan kertomus kuvaamaan sitä vuorovaikutusta ihmisten välillä, jonka avulla jaetaan omia kokemuksia. Oma opinnäytetyöni on toimintatutkimus, jossa toiminta ja toiminnan kokijat ovat keskiössä. Tällöin kertomus toimii aineistonhankintamenetelmänä, jonka avulla pystyn keräämään ihmisten kokemuksia, tunteita, ajatuksia ja toiveita ja analysoimaan niitä suhteessa yleiseen keskusteluun, omiin kokemuksiini ja muiden tutkimukseen osallistujien kertomuksiin. ”Kertomusten tutkiminen on sen tutkimista, miten ihmiset kokevat maailman ympärillään.” (Anttila 2005, 226.) Tässä opinnäytetyössä tutkaillaan niin pelimaailman kuin arkimaailman kokemista. Pelien sisällä tapahtuvaan narratiiviseen toimintaan viitataan sanalla tarina.

Kertomuksellista aineistoa saadaan keskustelun lisäksi monista muista lähteistä, kuten kenttämuistiinpanoista, sanoma- ja aikakauslehdistä, haastatteluista sekä elämänerkkoista (Anttila 2005, 226). Niitä voi myös tuottaa nimenomaan tutkimuksen tarpeisiin, jolloin tutkija voi esittää toiveita kertomusten sisällöstä (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006). Jos ei esitä toiveita kertomusten sisällöstä, aineistosta tulee hyvin kirjava – tällöin perspektiivit voivat vaihdella suurestikin. Vaikka näkökulmien suuri määrä voikin olla tutkimuksen rikkaus, on kuitenkin rajausta aiheellista, jotta saadaan aikaan selkeä tutkimustulos. Rajausta voi tehdä esimerkiksi käyttämällä teemoja kertomusten taustalla. Liika rajausta voi kuitenkin vaikuttaa aineiston laatuun. Tässä opinnäytetyössä keräsin aineistoa vapaamuotoisen



päiväkirjan muodossa sekä haastattelemalla ryhmäläisiä. Vapaamuotoinen päiväkirja olisi vaatinut enemmän kontrollia siihen, että päiväkirjaan kirjoitettaisiin peliin liittyvien muistiinpanojen ohella myös tuntemuksia ja ajatuksia prosessiin liittyen. Nyt pääasiallisena kertomusten lähteenä toimivat haastattelut, joista toinen tapahtui kasvokkain ja toinen sähköpostin välityksellä. Kasvokkain tehdyssä haastattelussa pystyin kysymään tarkentavia kysymyksiä ja kaivelemaan vastauksia asioihin, joita en ollut ajatellut kysyä, mutta sähköpostihaastattelun vastaukset olivat mietitympiä. Ryhmäläiset siis harkitsivat tarkemmin vastauksiaan kirjallisessa haastattelussa.



Kuva 7. Pelin jälkeinen jutustelu antoi ryhmäläisille mahdollisuuden kertoa oman hahmonsa tarinan sekä jakaa kokemuksiaan pelistä. Se olikin mainio aineistonhankinta tuotio.

Kertomus on vahvasti laadullisen tutkimusmenetelmän alainen. Tällöin aineiston määrän sijaan keskitytään aineiston laatuun. Laadukas aineisto on monipuolista ja se vastaa tutkimuksen sisällöllisiin tavoitteisiin sekä kohderyhmän tarpeisiin. (Vilkka & Airaksinen 2003, 64.) Oman opinnäytetyöni kannalta yhdeksi tärkeäksi kertomusten lähteeksi nousevat kenttämuistiinpanot, joiden avulla pystyn käsittelemään omia kertomuksiani suhteessa ryhmän yhteiseen ja ryhmän jäsenten kertomuksiin. Kenttämuis-tiinpanoja pyrin tekemään laajasti koko opinnäytetyöprosessin ajan ja muistiinpanoihin purin tuntojani tapaamisten jälkeen sekä ideoitani suh-

teessa peliin sekä prosessiin. Kenttämuistiinpanot auttoivat minua muis-  
tamaan asioita, joiden ajattelin kirjoittamisen hetkellä olevan niin tärkeitä,  
että pysyisivät mielessä ilmankin kirjoittamista, mutta jotka huomasin  
myöhemmin autuaasti unohtaneeni. Kenttämuistiinpanojen avulla pystyn  
palaamaan tapaamiskertojemme tunnelmiin sekä keskeisiin esiin noussei-  
siin asioihin. Kenttämuistiinpanoista löytyy myös ryhmäläisten ääneen sa-  
nomia ajatuksia pelistä ja siihen liittyneestä prosessista. Siten myös kent-  
tämuistiinpanot toimivat arvokkaana lähteenä tässä opinnäytetyöraportis-  
sa.

Kertomuksia saadaan ihmisiltä. Kohtaaminen on tämän tapaisessa tutki-  
muksessa ehdottoman tärkeää. Vaikka aineistoa löytyy kirjoista ja lehdis-  
tä, uusi aineisto on hankittava suoraan ihmisiltä. Omien asenteiden ja en-  
nakkoluulojen lisäksi kannattaa tarkkailla omaa tapaansa viestiä. Kerto-  
muksen kertoo kertoja, kertojan vastarooli on kuuntelija. Tutkijan on siis  
mielestäni omaksuttava kuuntelijan asema ja antaa kertojan kertoa kerto-  
muksensa niin kuin itse haluaa. Kuitenkin, jotta kertomuksista saa tutki-  
mukselle arvokasta tietoa, voi kertomusta yrittää lempeästi ohjailla tutki-  
mukseen parhaiten soveltuvaan suuntaan. Voi esimerkiksi pyytää kertojaa  
kertomaan yksityiskohtia jostain mainitsemastaan asiasta tai kuvailemaan  
senhetkisiä tunnetiloja. Aito kuunteleminen ja kertojan sanoman hyväk-  
syminen ovat avainasemassa hankittaessa uutta tietoa tutkittavasta ilmiös-  
tä. Kuunteleminen on myös omanlaistaan arvon antoa kertojalle ja sitä  
kautta tukee kertojan voimautumista.



Kuva 8. Hymy on pelin jälkeen herkässä. Havainnoimalla ryhmäläisten eleitä ja ilmeitä sain sanatonta tietoa siitä, mitä tuntemuksia prosessi ja itse peli herätti.

Kertomukset ovat nimenomaan subjektiivisia, kertojan kuvausta kokemas-  
taan. Myös tutkijan oma kokemusmaailma vaikuttaa vahvasti siihen, miten  
hän suhtautuu kertomukseen – mitä hän pitää luotettavana, mitä tärkeänä.  
Niinpä kertomuksia analysoidessa tulee mielestäni kiinnittää huomiota

myös viestintään ja siihen vuorovaikutussuhteeseen, joka on olemassa kertojan ja tutkijan välillä. Kertomusten analysointi nojaakin vahvasti fenomenologiaan, joka R. Vance Peavyn (2000, 27) mukaan korostaa jatkuvaa kokemusta suhteessa ohjaajuuteen ja ohjaajan itsetarkkailua sekä kriittistä reflektointia. Omassa opinnäytetyössäni yritän kehittää tavan ohjata voimauttavaa larppia ja sitä, kuinka hyvin tässä tavoitteessa onnistun, tulen pitkälti tutkimaan ohjattavieni kertomusten valossa.

Tarkastelen yksittäisen pelin lisäksi pelin tekemisen prosessia, joten itse peli on hyvinkin vähäisessä merkityksessä. Minun on siis kerättävä kertomuksia kokemuksista koko prosessin ajan saadakseni siitä mahdollisimman totuudenmukaisen käsityksen. Varsinkin, kun kyseessä on tuttu yhdistys, jonka kanssa tutkimuksen teen, omat ennakkoasenteeni ja odotukseni on laitettava tarkkaan syyniin. Tiedän eri henkilöiden tavan pelata ja tehdä peliä. Halusin kuitenkin antaa heille mahdollisuuden kokeilla erilaisia pelityylejä, joten minun oli pidettävä huolta siitä, etten yrittänyt ajaa ohjattavia sellaisiin rooleihin ja toimintatapoihin, joissa olen itse tottunut heidät näkemään. Ryhmäläiseni olivatkin rohkeita kokeiluissaan pelata erilaisia hahmoja kuin ennen ja tuin heitä mielelläni siinä prosessissa luottaen siihen, että ryhmäläiset saavat aikaan itselleen antoisan pelin myös rooleissa, joihin eivät ole tottuneet.

Saadakseni mahdollisimman paljon hyödyllistä tietoa opinnäytetyöhöni on minun analysoitava tutkimusaineistoni huolellisesti. Narratiiveille on oma analyysinsä, narratiivinen analyysi, joka on aineiston läpikäymisen tapa, jossa tutkija tekee aineistolle teoreettisia kysymyksiä. Narratiivinen analyysi lähenee hermeneuttista prosessia, jossa ensimmäisten lukukertojen aikana tutkitaan silmiinpistäviä asioita, joita tarkastellaan sitten lähemmin ja tarkemmin tutkimuksen edetessä. (Nousiainen 2008.) Tavoitteena niin fenomenologiassa kuin hermeneutiikassa on ilmiön tai muun tutkittavan asian ymmärtäminen, joten niitä on mahdollista käyttää toisiaan täydentäen. Kysymysten esittäminen aineistolle vaikuttaa sopivalta tavalta analysoida kertomusten tuottamaa aineistoa. Näin keskustelu aineiston kanssa jatkuu ja koko tutkimuksesta muodostuu lopulta yksi kertomus, joka kertoo siitä, kuinka tein opinnäytetyön larppaamisessa. Tutkimukseni kysymykset ovatkin samat kysymykset, jotka olen määritellyt luvussa 2 tutkimukseni pääkysymyksiksi.

Jotta kertomuksista saa tutkimustietoa pelkän satunnaisten kertomusten sijaan, kannattaa niistä kysymysten esittämisen ohella etsiä ns. tyypikertomuksia. Puusniekka ja Saaranen-Kauppinen (2006) kertovat tavasta etsiä tyypikertomuksia aineistosta. Kertomuksista voi muodostaa ydintarinoita, joissa kertomuksen juoni on tiivistettynä. Litteroinnin yhteydessä voi etsiä erityistä huomiota vaativia kertomuksen rakenneosia. Juoni ja rakenneosa ovat kertomuksen analyysin kohdalla synonyymejä. Näistä juonista on rakennettu uusi, laajempi kertomus, jossa pienempien kertomusten piirteet yhdistyvät. Tämän opinnäytetyön voimautumisen tyypikertomus löytyy luvusta 7.1.

## 4 PELIÄ EDELTÄNEET TYÖPAJAT

Esittelen pelinkirjoitusprosessin kertomalla peliä edeltävistä työpajoista ja tapaamisista, itse pelistä sekä pelin jälkeisistä toiminnoista. Pääpaino on menetelmien ja tunnelmien kuvaamisella enemmän kuin pelin tarkassa esittelemisessä. Koen, että pelin tapahtumat sinänsä ei ollut tämän prosessin ytimessä, vaan ryhmä ja se, mitä tuntemuksia tekemisemme ryhmäläisissä herätti. Tämä luku käsittelee pelinkirjoitusprosessia, joka eteni työpajojen muodossa. Pelinkirjoitusprosessin teemana oli yhteisöllisyys ja analysoin, miten se toteutui tämän ryhmän kohdalla. Pelinkirjoitusprosessi kesti neljä kuukautta, mutta itse kirjoittaminen ja pelin luominen tapahtui viiden noin kolmen tunnin mittaisen tapaamisen aikana. Tarkemmin pelistä ja sen teemoista löytyy luvusta 5.

Prosessin alussa teimme ryhmän kanssa draamasopimuksen toverillisessa hengessä. Draamasopimus perustuu ajatukseen siitä, että ihmisillä on olemassa tarve kuvata ja tutkia merkityksiä symbolisen toiminnan, tässä tapauksessa larppaamisen, kautta ja että draama mahdollistaa erilaisten oppimistyylien ja ryhmätyön muotojen hyödyntämisen. Draamasopimuksen avulla pystyy ohjaamaan ja rajaamaan sitä, mitä ollaan tekemässä. Se myös sitouttaa ryhmän ponnistelemaan yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi luottaen siihen, että prosessin avulla tavoitteet todella ovat saavutettavissa. Kerroin, millaisia menetelmiä tulemme käyttämään ja mitä niillä pyritään saamaan aikaan. Kysyin ryhmän toiveita menetelmien suhteen, mutta ryhmä oli valmis kaikenlaisiin kokeiluihin. Pohdimme prosessin käytännön toteutusta sekä tapoja, jolla ryhmä kommunikoi keskenään. (Ks. draamasopimuksesta Heikkinen 2004, 90–91.) Draamasopimuksemme ytimessä oli voimautumisen ja yhteisöllisyyden tavoitteet, ja sopimus tarkentui pelin ja sen teemojen tarkentuessa.

Ennen varsinaista peliä kokoonnuimme muutaman kerran luomaan peliä erilaisten menetelmien tukemana. Valitsin ilmaisullisia ja toiminnallisia menetelmiä, joiden koin tukevan pelin kirjoittamisen prosessia maailman- ja hahmonluonteineen sekä yhteisöllisyyttä ja voimautumista. Työpajat, niin kuin itse pelikin, pidettiin kotonani, jossa koin olevan sopivan intiimi tunnelma. Tapaamiset kestivät keskimäärin kolme tuntia, mutta ryhmäläiset tulivat ja menivät, kuten lapsenhoidolliset asiat määräisivät. Tarkoitus ei kuitenkaan ollut tehdä projektistamme pakkopullaa, vaikka pyysinkin sitoutumista. Toisia häiritsi ryhmän jäsenten poissaolot ja se tulkittiin sitoutumisen puutteeksi. Prosessi pysyi kuitenkin koko ajan liikkeessä, vaikka kaikki eivät olleetkaan kaikilla kerroilla mukana, ja tämä hyväksyttiin prosessin tavaksi edetä. Aluksi kokeilimme järjestää tapaamiset niin, että kaikki varmasti pääsisivät niihin. Tämä osoittautui kuitenkin mahdottomaksi. Jos olisimme odottaneet, että jokaisella kerralla olisivat kaikki olleet alusta loppuun paikalla, emme olisi saaneet peliprosessia pidettyä tiiviinä vaan se olisi rönsyillyt.

#### 4.1 Ensimmäinen tapaaminen: päiväkirjat

Toisilleen tutut henkilöt eivät esittelyjä kaivanneet. Ensimmäinen tapaa-  
miskertamme olikin hyvin hedelmällinen. Lämmittelimme kevyellä jutus-  
telulla ja huumorilla. Hyvä henki ja huumori kantoivat läpi tapaamisemme  
ja antoivat pontta suunnittelulle. Esittelin peliprojektimme kantavat käsi-  
teet: yhteisöllisyys ja voimautuminen. Nämä olivat ryhmälle mieluisia  
teemoja käsiteltäväksi, sillä monella oli jonkinlaisia huonoja kokemuksia  
pelin kirjoittamisesta ja pelaamisesta, ja yhteisöllisyyden ja voimautumi-  
sen kautta olisi mahdollista parantaa kuvaansa larppaamisessa.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla teimme yhdessä dokumentointivälineet eli  
päiväkirjat. Jokainen sai valita itseään miellyttävän luontokalenterin sivun  
ja tehdä siitä kannet päiväkirjalleen. Päiväkirja tehtiin hyvin yksinkertai-  
sella nitomistekniikalla. Käsillä tekeminen kiinnitti ryhmäläiset tähän het-  
keen ja samalla he pystyivät keskustelemaan kuulumisiaan. Päiväkirjoihin  
ryhmäläiset kirjoittivat ja piirsivät mielteitään, tunteuksiaan ja muistiin-  
panojaan peliä varten. Päiväkirjaa tehdessä kerroin, että tulen lukemaan  
päiväkirjat, mutta muuten ne eivät ole esillä prosessin aikana. Näin ollen  
ryhmäläiset pystyivät kirjoittamaan päiväkirjoihin asioita, joita eivät ha-  
lunneet syystä tai toisesta tuoda esille ryhmän kesken. Valitettavasti päi-  
väkirjat toimivat lähinnä ryhmäläisten muistikirjoina prosessiin liittyvän  
pohdinnan sijaan. Jokaiselle kerralle olisi luultavasti pitänyt pyhittää oma  
hetki, jolloin olisi kirjoitettu mielteitä ylös päiväkirjaan.



Kuva 9. Päiväkirjat tehtiin kierrätysmateriaaleista. Kansina toimi vanhat luontokalenterin sivut ja sivuina käytimme vihkojen loppuja ja muuta ylijäämää paperia.

Aloimme heti visioda peliä ja miettiä, millaista peliä ryhmä haluaisi teh-  
dä. Huumori ryyditti keskustelua, jossa ideoita heiteltiin rohkeasti ilmaan  
toisten mutusteltavaksi. Olin alun perin ajatellut, että ryhmä kirjoittaisi pe-  
lin itselleen, mutta ajatus ei saanut kannatusta. Niinpä ryhmä visioi agent-  
tiseikkailupelin ulkopuolisille. Koin ulkopuolisille kirjoittamisen uhkana  
voimautumiselle, koska se lisää paineita suhteessa siihen, että kirjoittaisi

vain itselleen. Vaikka larppeja tehdäänkin voittoa tavoittelemattomasti, larpin tekijät kokevat usein olevansa vastuussa pelaajien viihtymisestä. Tämä vastuuntunto saattaa muuttua suorituspaineksi, kun pyritään miellyttämään pelaajaa mieltimättä omia voimavaroja. Näistä paineista pitää ensin päästä eroon, sitten vasta voi vapautuneesti kirjoittaa peliä toisille, joka antaa voimavaroja myös itselle. Kuitenkin uskoin aikuisista koostuvan ryhmän pystyvän itse määrittelemään itselleen mieluisan tavan toimia.

#### 4.2 Toinen tapaaminen: tarinan kerrontaa

Toinen tapaaminen oli omistettu ideoinnille ja tarinan kerronnalle. Kertailimme alkuun, mistä oli puhetta ensimmäisellä kerralla. Sovimme aikatauluja. Kaikki olivat yhtä mieltä siitä, että yhdessä kirjoittaminen ja luominen sujuvat helpommin kasvokkain kuin netin välityksellä. Nykyään yhä useammat pelit suunnitellaan netin välityksellä sähköpostin ja sosiaalisen median avulla keskustelemalla. Keskustelemalla suunnittelemisen ja pelin luominen on hedelmällistä, vaikeivät keskustelun sisällölliset tulokset suoraan edistäisikään tavoitteiden saavuttamista. Osallistujat käsittelevät keskustelua tunnetasolla ja saattavat kiinnostua keskustelun sivujuonteesta tai tehdä huomioita omasta tavastaan reagoida erilaisiin viestintätapoihin ja viestijöihin. Ryhmäkeskusteluissa osallistuja saattaa oppia jotain uutta vuorovaikutus – ja ryhmätyötaidoistaan. (Meriläinen 2011, 32.) Mielestäni keskustelu on syvällisempää, kun se tapahtuu kasvokkain. Tunneperäiset reaktiot kohdataan heti eikä niistä ehdi eskaloitua prosessin pysäyttäjää, kuten voi tapahtua keskustelijoiden kommunikoidessa kirjallisessa muodossa. Ryhmässä myös vastuu pelin laadusta jakautuu antaen omanlaistaan vapautta pelin luomiseen:

Ryhmässä pelin kirjoittaminen toimii. Alussa tuntui, ettei olisi rahkeita. Vastuu jakautuu kivasti.

Henkilö 4

Tutustuimme tarinankerrontaan kuvien avulla. Olin leikannut erilaisista aikakauslehdistä kuvia erilaisista tilanteista. Kuvia yhdisti se, että jokaisessa oli ihminen. Valitsin eri-ikäisiä, -kokoisia ja -näköisiä ihmisiä. Hain aidon oloisia tilanteita enkä sellaisia kuvia, joissa mallit katsovat lasituneesti katsojaan. Näistä kuvista jokainen sai valita yhden, joka siinä hetkessä puhutteli tai kiinnosti. Tästä kuvasta ryhmäläiset sitten kirjoittivat pienen tarinan siitä tilanteesta, joka kuvassa oli.



Kuva 10. Ryhmäläiset tarttuivat heti toimeen ja etsivät itseään kiinnostavaa kuvaa lehdistä leikkaamieni kuvien joukosta.



Muutaman minuutin kevyen kirjoittamisen jälkeen ryhmä jakautui pareihin, jotka kertoivat tarinansa toisilleen ja alkoivat yhdessä kirjoittaa toisen tarinaa eteenpäin. Näin syntyneet tarinat luettiin muulle ryhmälle ääneen ja niitä kommentoitiin yhdessä. Syntyi siis kaksi tarinaa, joista ryhmä valitsi toisen kehitettäväksi. Molemmissa tarinoissa oli kehitetty peli-idea eteenpäin, mutta ryhmä valitsi sen, joka sopi paremmin agentti-teemaan. Lopulta kuitenkin ryhmä loi tarinan, jossa kaikkien tarinat olivat jotenkin mukana. Tästä tarinasta syntyi peliin paljon sisältöä, muun muassa pelin taustajuoni. Syntyi myös idea pelistä pelissä eli pelistä, jonka ryhmä kirjoittaisi itselleen ja pelaisi sitä samaan aikaan ulkopuolisten pelaajien kanssa.



Kuva 11. Ryhmäläinen valitsi kuvan, joka alun perin oli Tsernobylin nykytilaa käsittelevän jutun yhteydessä. Kuvasta syntyi tarina agenteista, jotka etsivät jotain vaarallista.

Pelin kirjoittaminen ryhmässä oli osalle ryhmästä tuttua, mutta nämä prosessit olivat tapahtuneet pääasiassa sähköisesti viestien. Vielä kaksituhattaluvun alussa oli tavallista kokoontua porukalla saman pöydän ääreen suunnittelemaan ja kirjoittamaan peliä, mutta oman kokemuksen mukaan sähköinen viestintä on viime vuosina syrjäyttänyt yhdessä olemisen ja kirjoittamisen pelien tekemisessä. Mielestäni se on muuttanut prosessia raskeammaksi, vaikka se onkin tuonut helpotusta, kun kaikkien pelin kirjoittamiseen osallistuvien ei ole tarvinnut löytää yhteistä aikaa ja paikkaa kasvokkain tapaamiselle. Opinnäytetyöni ryhmä kuitenkin halusi hoitaa koko prosessin kasvokkain. Ryhmäläiset kuvaavat ryhmässä tapahtunutta pelin kirjoittamistamme:

Yllättävänkin luovaa. Aikaisemmin ollut yksin väkertämistä. Yksi heittää, toinen jatkaa. Ei kukaan pääse dominoimaan.

Henkilö 5

Porukalla tekeminen on rennompaa ja hedelmällisempää. Tasa-puolisempaa vaikka toiset mölöttää ja toiset on hiljaa. Mutta se on luonne kysymys. Toiset sanoo heti, kun tulee idea, toiset pohtii pitkään ennen kuin sanoo.

Henkilö 3

#### 4.3 Kolmas tapaaminen: kehoisuus

Oman hahmon pohtiminen ilmaisullisten menetelmien avulla oli kolmannen tapaamiskertamme teema. Irrottauduimme normaaleista liikeradoistamme Boalin kirjassaan *Games for actors and non-actors* (2002, 70, 145) kuvaamien harjoitusten avulla. Ensimmäisessä harjoituksessa päästimme irti omasta tavastamme liikkua matkimalla toisia ryhmäläisiä mahdollisimman tarkasti. Tein myös Boalin harjoituksesta, jossa näytellään eläimiä, oman version, jossa olin kirjoittanut eläinten nimien sijaan erilaisia fantasiahahmoja lapuille. Ryhmäläiset nostivat laput ja pyrkivät sitten mahdollisimman hyvin tuomaan esille fantasiahahmon tapaa liikkua ja ilmaista tunteitaan.

Loimme hahmoja myös esineiden avulla. Laitoin ryhmäläisten valittavaksi esineitä. Jokainen valitsi yhden ja sitten pyrki nopeasti kehittämään esineen ympärille olennon, jolla on tapansa liikkua ja reagoida ja tuoda ilmi erilaisia tunnetiloja. Pyysin ryhmäläisiä keksimään hahmolleen jonkin tavoitteen, joka aluksi tuntuu vaikeasti saavutettavalta, mutta joka kuitenkin lopulta toteutuu.



Kuva 12. Esineet toimivat inspiraation lähteenä ilmaisullisessa harjoituksessa, jossa esineen herättämät ajatukset ja mielleyhtymät muutettiin hahmoksi.

Onnistuakseen täydellisesti kolmas tapaamiskerta olisi vaatinut enemmän energiaa ryhmäläisiltä. Nyt valitettavasti yksi oli poissa, yksi huonovointisena ja yksi lähti kotiin kesken kaiken. Saimme kuitenkin peliä eteenpäin ja paikalla olleet saivat jonkinlaisen käsityksen siitä, miten kehon kautta voi lähteä luomaan hahmoa.



#### 4.4 Neljäs tapaaminen: pohdintaa

Ryhmä oli innokkaasti visioinut peliä, mutta varsinaista hahmojen kirjoittamista ei ollut vielä aloitettu. Vaikka laitoin ilmoituksen pelistä parille kymmenelle tutulle pelaajalle, ei pelimme saanut tarpeeksi kiinnostuneita pelaajia. Olisimme halunneet vähintään kahdeksan pelaajaa peliimme. Oli siis pohdinnan paikka. Selvittääkseni ryhmäläisten tuntemukset pelintekoprosessia ja pelaajapulaa kohtaan tein ryhmäläisille yksilöhaastattelut (liite 1). Sillä aikaa, kun haastattelin jokaista vuoronperään, muut ryhmäläiset pohdiskelivat, mitä pitäisi tehdä, kun ei ole tarpeeksi pelaajia. Heikkisen (2004, 165 - 166) mukaan ”onnistuneet draamaprosessit tarvitsevat kari-koita”. Pelaajien puute oli tämän prosessin karikko, josta selvisimme ryhmän kehittäessä uuden tavoitteen toiminnalleen.

Haastatteluista selvisi, että suurin osa halusi tehdä pelin mieluummin omalle ryhmälleen ulkopuolisten sijaan. Muistuttelin ryhmäläisille voimautumisen tavoitetta ja haastattelun yhteydessä kaivelin asiaa tarkemmin. Ryhmäläiset kokivat saavansa enemmän, jos tekisimme pelin itsellemme. Oli myös ryhmäläisiä, joille oli saman tekevää, mikä pelin kohde-ryhmä olisi. Eräs ryhmäläinen toi esiin uhan, joka liittyi omalle ryhmälle tekemiseen:

Jos tekee itselle, ei jää mysteeriä.

Henkilö 1

Enemmistö halusi kuitenkin tehdä pelin omalle ryhmälle, joten otimme tämän uudeksi suunnaksi ja aloimme heti haastattelujen jälkeen pohtia, millaista peliä haluamme yhdessä itsellemme kirjoittaa. Ryhmä halusi peliin salaisuuksia eli he eivät halunneet olla kaikkietäviä kertojia. Minut määriteltiin pelinjohtajaksi, jonka tehtävänä oli tuoda peliin yllätyksiä. Sitä kautta omasta hahmostani tuli avustajahahmo, joka on paikalla nostamassa tunnelmaa eikä ole pelissä toimijan roolissa. Näin poistui myös uhka siitä, ettei peliin jää mysteeriä pelattavaksi. Pelinjohtajan rooli oli luonteva minulle, sillä minun voimautumiseni ei ollut prosessin tavoitteena, vaan ryhmäläisten. Kuitenkin, jos joku ryhmäläisistä olisi kokenut pelinjohtajan roolin voimauttavana, olisin sen mieluusti hänelle antanut.

Ajatukset alkoivat heti surrata, koska ryhmäläiset olivat jo tottuneet ideoimaan keskenään. Ehdotuksia tuli agenttien murhamysteeri-illallisesta Call of Cthulhu -maailman kultistien seikkailuihin. Esiin nousi nyt kokeilullisuus. Koska ei ole paineita siitä, että pelaajat viihtyvät, voidaan kokeilla asioita ilman pelkoa. Satunnaisgeneraattori nousi esiin ensin vitsinä, sitten vakavammin harkittavana vaihtoehtona tuoda peliin uusi elementti. Ajatusta kehiteltiin eteenpäin, ja siitä tulikin improvisaatioteatterista tuttu lappuimprovisaatio. Tämän kerran osallistujille improvisaatioteatteri oli tuntematon taiteen muoto, joten ajatus muotoutui ilman aikaisempaa kokemusta menetelmän toimimisesta. Lisää lappuimprovisaatiosta luvusta 6.

Ryhmäläiset viehättyivät ajatuksesta, jossa rituaali on pelin keskiössä. Rituaali tuo hahmot yhteen ja luo maailmaan mystiikkaa. Rituaalin suorittaminen toisi mukaan myös toiminnallisuutta esimerkiksi niin, että rituaalis-

sa vaadittavat osaset tulisi koota, ennen kuin rituaalin voisi suorittaa. Rituaalin suorittaminen toimisi siten pelin loogisena lopetuksena. Rituaalin tavoite määriteltiin yhdessä – joku pitäisi herättää henkiin. Rituaalin toteutuksen eli mitä rituaali vaatisi ja miten se toimisi, jätettiin minun vastuuleni, jotta ryhmäläisille, eli pelimme pelaajille, jäisi salaisuuksia, jotka selviäisivät vasta pelaamalla.

Lopulta päädyimme ryhmän kanssa ratkaisuun, joka sekin tuotiin ensiin viitsinä - pelaisimme okkultistinatsien maailmassa. Pelaajat kaipasivat ”jotain kevyttä ja jopa hölmöä, mutta jota kuitenkin pystyisi rakentamaan ihan oikeaksi peliksi” (Henkilö 4). Viihdenatsit vastasivat tähän tarpeeseen. Roolipeleille onkin ominaista erilaisten kulttuurien ja niiden piirteiden kokoaminen joko sellaisenaan käytettäväksi tai kulttuuria purkaen ja valikoiden peliin sopivat osaset. Tässä pelissä osaset liittyivät toiseen maailmansotaan, tarkemmin Kolmanteen valtakuntaan, ja niistä järjesteltiin uusi tarina – peli - jota täydennettiin mielikuvituksella. (Meriläinen 2011, 39.) Kaikkien hahmojen ei tarvinnut olla natseja, mutta pelin maailma määrittäytyi maagiseksi realismiksi tai uskummaksi.

Ryhmäläiset kokivat, että olisi voimauttavaa, jos jokaisella hahmolla olisi jokin erikoiskyky, jolla vaikuttaa pelin todellisuuteen. Näitä erikoiskykyjä säädeltiin kahdenkeskisissä ohjauskeskusteluissa, jottei kenenkään hahmolla olisi kykyä, jolla pystyisi liikaa vaikuttamaan pelin kulkuun. Olimme kaikki samaa mieltä Heikkisen (2004, 166) kanssa siitä, että draamassa ei kannata hyväksyä liian helppoja, mahdottomia tai ylipäätään ratkaisuja. Pohdimmekin kykyä siltä kantilta, että niistä saisi lisää pelattavaa. Niinpä pelaajista kukaan ei esimerkiksi ollut kuolematon. Aluksi pelaajat olivat liiankin arkoja kykyjensä kanssa tehden niistä passiivisia kykyjä. Pyrin kuitenkin ohjaamaan kykyjä aktiiviseen suuntaan, jotta niiden avulla todellakin pystyi luomaan peliin jotain uutta. Passiivinen kyky on esimerkiksi yliluonnollisen hyvä kivun sieto, kun aktiivinen kyky on kyky hypnotisoida. Passiivinen kyky siis kuvaa hahmoa jotenkin eikä vaadi hahmolta toimintaa, aktiivinen puolestaan vaatii hahmoa toimimaan ja kohdistamaan kykynsä johonkin.

Natsiteeman innoittamana otettiin käyttöön myös natsikorttisääntö. Lisää natsikorttisäännöstä luvussa 6. Osa keksi jo hahmonsa konseptin ja ryhmäläiset kokivat mielekkäänä miettiä hahmoa, jollaista ei yleensä pelaa. Ko-keilullisuus tuli siten myös yksilötasolle. Kävin ryhmäläisten kanssa kahdenkeskisiä keskusteluja hahmoon liittyen. Ohjaajuuteni korostui näissä keskusteluissa, joissa kysymysten avulla sain ryhmäläiset visioimaan hahmojaan uusiin suuntiin ja tuon syntyneitä päätöksiä. En ollut varsinaisesti pelinjohtajan roolissa, sillä sen sijaan, että olisin ajatellut, mikä olisi pelin kannalta parasta, mietin, mikä olisi ryhmäläisen kannalta parasta. Annoin vinkkejä hahmon kehittelyyn myös ryhmälle yleisesti. Sovimme, että viimeisellä tapaamiskerralla ennen peliä hahmon pitää olla pelikunnossa, jotta voin linkittää hahmot toisiinsa eli luoda hahmoille kontakteja.



Kuva 13. Vril-naisen erikoiskyky oli siirtää kuvia ja sitä kautta ajatuksia tai tunteita toisten hahmojen mieliin. Käytännössä tapahtui niin, että pelaajalla oli mukanaan kuvia, joita näyttämällä hän siirsi kuvan toiselle pelaajalla ja siten tämän hahmolle.

#### 4.5 Viides tapaaminen: viimeistelyä

Viimeinen kerta toi mukanaan proppien valmistamista ja hahmojen hioamista ja yhdistelemistä. Hahmot olivat valmiita ja yhdistelin niitä toisiinsa eli loin kontakteja. Osa hahmoista tunsu toisensa pintapuolisesti. Lyhytkestoisessa toiminnallisessa pelissä ei ole niin suurta tarvetta laajalle historialle hahmoissa ja siten myös sukulaisuussuhteet jäivät uupumaan tässä pelissä. Tämä painotus oli pelaajista lähtöisin ja sopi erinomaisesti prosessimme luonteeseen. Linkitykset tapahtuivat kasvokkain linkitettävien hahmojen pelaajien kanssa, mutta kuitenkin niin, etteivät salaisuudet paljastuneet. Ryhmäläiset olivat kirjoittaneet herkullisia hahmoja, joita kehitelimme eteenpäin pelin vaihtoehtohistoriaan sopiviksi: Hitlerin taloudenhoitaja ja natsipuolueen aivot, SS-upseeri okkultistiryhmästä, Vril-seuraan kuuluva tapanatsi, joka uskoi ufojen olevan natsien puolella, Mengelen tutkimuslaitoksessa asunut koekaniini sekä Yhdysvalloista palkkamurhaa suorittamaan tullut antisankari.

Peliympäristöksi oli valikoitunut natsisaksan bunkkeri, ja pelipaikaksi kotini, jossa tapaamisetkin olivat tapahtuneet. Pelipaikan ulkonäkö oli myös yksi salaisuus, joka paljastuisi pelaajille vasta pelissä. Yksi ryhmäläisistä

oli keksinyt pelin aloitusta edeltäneen tapahtuman bunkkeriin, joten hän auttoi sen toteuttamisessa enkä siten ollut aivan yksin propatessani kotiani bunkkeriksi. Pelaajat toivat mukanaan kankaita ja muita proppeja viimeisellä tapaamiskerralla sekä pelipäivänä. Sain myös sähköpostiini lähetyksen natsi-Saksan aikaista musiikkia. Tietokoneiden kanssa enemmänkin viihtyvä ryhmäläinen metsästi vanhoja radiolähetyksiä ja yhdisti nämä toisen maailmansodan aikaisen musiikin kanssa jatkuvaksi radiolähetykseksi, joka soi pelin ajan taustalla piilotetusta tietokoneesta. Tämä radiolähetyks oli yksi ryhmäläisten haluama elementti peliin tunnelmaa luomaan, ja se toimikin tehtävässään todella hyvin. Korostin elementtiä oman hahmoni kautta hyräillen ja laulaen mukana antaen vaikutelman, että radiosta kuului natsi-Saksan suosittuja kappaleita.

Yksi ryhmäläinen valmisti meille peliin hakaristilipun. Koska en kaivannut uusnatsisyytöksiä, verhot olivat tämän tapaamisen ajan kiinni. Tiedostimme kaikki, että natsien pelaamista ei katsottaisi hyvällä, koska yhteiskunnassamme eletään rankan suvaitsevaisuuden aikaa eli aikaa, jolloin suvaitaan kaikkea muuta, muttei suvaitsemattomuutta. Viittaukset äärifasistiseen menneisyyteen kohtaavat jyrkkää vastustusta. Toisaalta samaan aikaan suomalaiset ovat tehneet kaikkien aikojen kalleimman elokuvansa natseista ja tämä on hyväksytty, joten ehkä vihdoin ollaan siirtymässä takaisin aikaan, jolloin natsit nähdään sekä surullisena todellisuutena että viihdearvonsa kautta, eikä natsin larppaaminen ole niin suuri synti.



Kuvat 14. ja 15. Natsisymboliikka haluttiin mukaan peliin proppien avulla. Hakaristilippu syntyi ompelemalla ja puoluenauhat painamalla kangasta.

Ryhmällemme natsit näyttäytyivät juuri viihdeteollisuuden muovaaman näkemyksen kautta. Kaikilla on jokseenkin yhtenäinen mielikuva natseista äärifanaattisina, yhden aatteen joukkiona, joka on valmis laittamaan itsensä sataprosenttisesti likoon yhden miehen takia. Jos natsien tekoja ajattelee enemmän, ne ovat inhottavia ja järkyttäviä. Kun natseista otetaan vain viihdearvo, jäljelle jää järjestelmällisyys, hierarkkisuus, patriootisuus. Se kuulostaisi dystopialta, ellei se olisi tapahtunut. Eräs ryhmäläinen totesi samanlaisten asioiden tapahtuneen jo antiikin Roomassa, mutta aikakausi on vaikea toteuttaa proppaamalla.

## 5 KEVÄT EI KOITTANUT HITLERILLE

Kevät ei koittanut Hitlerille -peli sijoittui toisen maailmansodan aikaan natsi-Saksaan, mutta historiallisia tapahtumia käsiteltiin fantasialle luonteenomaisesti. Uuskumma on fantasian alalaji, jossa jokin arkinen tai historiallinen tapahtuma saa lisäväriä fantasian elementeistä. Näitä ovat esimerkiksi vaihtoehtohistoriat tai monista nuorten kirjoista tutut maagiset elementit, jotka toimivat yhtä aikaa oman maailmamme kanssa.

Ryhmän vaihtoehtotodellisuudessa elää ihmisiä, joilla on erikoisia kykyjä, joilla he pystyvät vaikuttamaan todellisuuteen. Kaiken taustalla on natsi-Saksa, josta salaliittoteorioitsijat ovat kehitelleet mitä uskomattomimpia visioita. Kevät ei koittanut Hitlerille -pelissä osa näistä teorioista on totta. Mutta peli ei perustu vain villeihin teorioihin vaan myös aikalaiskuvauksiin, joista mainituksi ansaitsee tulla Adolf Hitlerin Taisteluni (1941) sekä natsien väitettyä okkultismiyhteyttä käsittelevä The Secret King (Flowers, S.E. & Moynihan, M. 2007), joita käytin taustamateriaalina pelin tekemistä ohjatessani ja keksiessäni ryhmälle entuudestaan tuntemattomia asioita peliin. Halusin, kuten kunnon pelinjohtajan kuuluukin, tuoda pelaajille pelattavaksi eheä, uskottava maailma ja mielestäni tähän pääsee parhaiten sekoittamalla fiktion palasia aina niin uskomattomasta faktasta. Hitlerin aatoksia lukemalla myös valmistauduin siihen vaihtoehtoon, että pelin rituaali onnistuu ja päädyn pelaamaan henkiin herännyttä Adolf Hitleriä.



Kuva 16. Adolf Hitlerin Taisteluni oli mukana myös itse pelissä proppina.

### 5.1 Säännöt

Larpin säännöt ovat useimmiten pelinjohtajan määrittelemät. Säännöt liittyvät turvalliseen pelaamiseen, mutta omat säännöstönsä täytyy luoda pelin sisällöstä riippuen kaikille mallinnettaville asioille väkivallasta taikuu-teen. Larppaajien keskuudessa on käytössä joitain sääntöjä, jotka ovat niin olennaisia ja pitkään käytössä olleita, että niistä on tullut lähes kirjoittamattomia sääntöjä.

Näitä kirjoittamattomia sääntöjä ovat muun muassa se, ettei pelaajasta saa tehdä johtopäätöksiä hahmon perusteella. Pelimaailma ja tosielämä ovat

toisistaan erilliset maailmat (Pettersson 2007, 38). Tähän pelin ja tosielämän sekoittamiseen liittyy myös sääntö siitä, ettei peliä pidä ottaa liian vakavasti, koska se vain pilaa tunnelman kaikilta. Pelin loputtua peli jätetään taakse. Nämä säännöt ovat hyvin samankaltaisia kuin draamakasvatuksesta tuttu draamasopimus. Draamasopimuksia on lyhyt- ja pitkäaikaisia, joten ne käsittävät esimerkiksi vain yhden kokoontumiskerran tai sitten kokonaan sen ajan, joka draaman parissa työskennellään. Pitkäaikaisessa draamasopimuksessa tulee myös määritellä, miten työskenteleminen tapahtuu ja kuinka sitä kehitetään. (Pitkänen 2008, 17.) Omassa pitkäaikaisessa draamasopimuksessamme työskentely oli määritelty tapahtuvaksi tassa-arvoisesti, voimautumiseen ja yhteisöllisyyteen tähtääväksi sekä hyväksyvän avoimeksi. Tavoitteena oli omalla työskentelyllä ja avoimuudella tukea ryhmän ja sen yksilöiden voimautumista sekä luoda kaikille ryhmäläisille antoisa peli.

Kirjoittamattomiin sääntöihin kuuluu myös se, ettei pelaaja, joka ei jaksa pelata, jää peliin pelaamaan toisten pelaajien kokemusta pelimaailmasta, vaan poistuu pelialueelta tai jos se on mahdotonta, pelimaailmasta. Pelistä poistumista osoitetaan yleensä off-game -merkillä, joka perinteisesti annetaan asettamalla toinen käsi nyrkissä otsalle. Hahmo katoaa muiden hahmojen silmistä ja pelaajien ei tarvitse tai kuulu reagoida hahmoon, joka näyttää off-game -merkkiä. Off-game -sääntöä käytetään usein myös apuna ylikuonnollisten tapahtumien mallintamiseen. Tässä pelissä ohjeistin, että off-game -merkkiä näyttävä henkilö ei ole pelimaailmassa havaittavissa. Jos off-game -merkin kanssa esimerkiksi kulkee ovesta, ovi ei avaudu vaan pelaajat kuvittelevat sen pysyvän kiinni. Neuvonpidot pelinjohtajan kanssa tehtiin off-game -merkin kanssa eräänlaisessa välitilassa, jossa muut hahmot eivät reagoineet off-gamessa oleviin hahmoihin. Neuvonpidoissa lähinnä kysyttiin omien kykyjen vaikutusta ja pelinjohtajan kautta myös käytettiin salaisia kykyjä toisiin hahmoihin ilman, että tulisi ilmi, kuka kykyä on käyttänyt. Myös erään hahmon kykyä irtaantua kehostaan mallinnettiin off-game -säännön avulla.

Larppia ei voi varsinaisesti voittaa, joten turha vakavuus estää pitämästä hauskaa. Yhteinen tarinan kerronta on larppien ytimessä, ei se, että oma hahmo saavuttaa kaikki tavoitteensa (Stratman 1997, 6 -7). Varsinkin tässä pelissä, jossa kokeilullisuus ja yhteisöllisyys olivat kantavina teemoina, pelin liian vakavasti ottaminen olisi syönyt peliä ja estänyt heittäytymistä. Pelata saa ja pitääkin haluamallaan hartaudella, mutta ryppyotsaisena pelistä ei todennäköisesti nauti niin paljon, kun silloin, kun on mukana pitääkseen hauskaa eli viihtyäkseen. Vaikka pelimaailmaan ja pelaamiseen liittyikin paljon huumoria ja vitsailua, itse pelimaailma oli synkkä ja vakava ja pelaajat ottivat sen sellaisena vastaan pelitilanteessa. Kaikkea vakavuutta kevensi hahmo, joka halveerasi natseja aina, kun sai tilaisuuden ja vitsaili muiden hahmojen kustannuksella. Näin pelaaja pääsi kokeilemaan, miltä auktoriteetin halveeraaminen ja kaiken lekeriksi lyöminen tuntuu. Toinen hahmo taas pystyi tämän vitsailijan avulla korostamaan omaa auktoriteettiaan ja kokeilemaan miltä se tuntui. Keskustelun katkelma:

”Sillä on varmaan arjalaiset teräspallit!”

”Jos tappaminen ei olisi kiellettyä, olisit jo kuollut.”

Tässä larpissa oli käytössä myös peli- ja ryhmäkohtaisia sääntöjä, jotka tuotiin ryhmälle julki tapaamisten yhteydessä sekä sähköpostitse. Nämä säännöt liittyivät suoraan pelin kokeilullisiin elementteihin: lappuimprovisaatioon sekä natsikortteihin.

### 5.1.1 Lappuimprovisaatio

Ryhmäläiset halusivat nostaa pelin teemaksi kokeilullisuuden. Pohdimme, mikä elementti olisi sellainen, jota ei ole pelissä päässyt aikaisemmin kokeilemaan. Ryhmäläiset ehdottivat, että pelissä olisi mukana lappuja, joissa lukisi asioita, joita hahmon pitäisi tehdä. Tunnistin heti lappuimprovisaation, vaikka tämä harjoitus olikin paikalla olleille ryhmäläisille sillä nimellä tuntematon. Lappuimprovisaatiossa kirjoitetaan lapuille ennen kohtauksen esittämistä lauseita, jotka on tuotava mukaan kohtaukseen ja näyttelijän tehtävä on perustella ne kohtaukseen. Pelissämme lappuimprovisaatio sai muodon, jossa lapuissa luki tunteita ja ajatuksia, joita hahmossa herää pelaajan nostettua lapun. Pelaajan tehtäväksi jää perustella lapun sisältö peliin ja omaan hahmon sopivaksi. Pelaajalla oli kuitenkin myös oikeus jättää lapun sisältö toteuttamatta, jos lapun sisältö ylitti mukavuusrajan tai tuntui oman pelin tai hahmon kannalta merkityksettömältä, toisin sanoen, jos lapun ei uskottu tuovan uutta tai mielekästä sisältöä peliin.

Lappuimprovisaatio antoi peliin lisää pelattavaa, sillä lappujen kautta hahmot pystyi saattamaan tilanteisiin, joihin he eivät hahmonsä logiikan mukaan välttämättä joutuisi. Hahmot saattoi myös laittaa tekemään tai paljastamaan asioita, jotka muutoin olisivat jääneet kokematta. Lappujen ansiosta pelaajat päätyivät luomaan hahmoonsa uusia asioita pelin edetessä, joko itse lapun innoittaman toimiessaan tai toisten tekoihin reagoidessaan.

Lappuimprovisaation toteutin pelillisesti niin, että oli Vappu eli Walburgisnacht –yö, jolloin elämän ja kuoleman välinen raja on häilyväinen. Tämä rajan häilyminen tuli esiin lappuimprovisaation aiheuttamina muutoksina hahmojen käytöksessä. Lappujen seassa oli myös ohjeita siihen, mitä rituaali tarvitsi onnistuakseen. Näin mystinen bunkkeri antoi hahmoille ohjeita. Tämä lisäsi hahmojen välistä tasa-arvoa, koska kuka tahansa saattoi nostaa pelin sisäisen tavoitteen, eli rituaalin tekemisen, saavuttamiseksi ratkaisevia vihjeitä. Kukaan hahmoista ei siis pystynyt alussa sanomaan, kenestä nousisi rituaalin suhteen merkittävä hahmo. Oli hierarkia, joka määräytyi sotilasarvojen mukaan, ja sen mukaan kuinka arjalainen oli, mutta hahmojen nostellessa lappuja ja tehdessä muiden hahmojen mielestä käsittämättömiä tekoja, sotilasarvot ja arjalaisuus menettivät hiljalleen vaikutuksensa.

Lapuissa oli erilaisia toimintaohjeita, joista osa oli hahmon sisäisiä ja osa vaati toimintaa toisten hahmojen kanssa. ”Pelkäätkä henkesi puolesta” –ohje on sisäistä toimintaa, joka kuvaa hahmon tunnetilaa sillä hetkellä eikä vaadi toisia hahmoja toteutuakseen. ”Alat muistelemään menneitä; jaa muisto muiden kanssa” –ohje taas vaati muita hahmoja, joille muiston jakaa ja siten tuo muille hahmoille uutta tietoa hahmosta. Yhden hahmon muistelutuokio antaa muille pelaajille mahdollisuuden reagointiin. Halu-

aako hahmo kuulla muiston? Miten tämä uusi tieto muistelevasta hahmosta vaikuttaa oman hahmon käsitykseen tästä? Syntyy sisäistä toimintaa pelaajien eläytyessä ja sen seurauksena saattaa syntyä myös ulkoista toimintaa. Joku toinen hahmo saattaa katkaista muistelutuokion karjumalla muistelijan hiljaiseksi ja komentaa keskittymään sen hetkiseen ongelmaan. Pelaajan kommentti lappujen nostamisesta:

Omaan pelaamiseen vaikutti paljon – kevensi noin tiivistä pelaa-  
mistä intensiivisessä tilanteessa. Se toi ulkopuolisia virikkeitä.  
Vastuu tekemisen keksimisestä siirtyi eikä tullut tyhjiä kohtia.

Henkilö 4

Lapuista löytyi myös vihjeitä, millaisia asioita rituaali vaati onnistuakseen. Osa vihjeistä oli sanallisessa muodossa, osa kuvioina. Eräs sanallinen vihje oli ”Rituaalikehässä pitää olla vettä peilaavalla pinnalla”. Tämän vihjeen pelaajat toteuttivat ottamalla metallisen keksirasian kannen, joka peilasi, ja kaatoivat siihen vettä. ”Rituaali vaatii |” vihje oli vaikeammin tulokittava. Paikalla oli kuitenkin hahmo, joka olisi tunnistanut kuvion riimuksi. Vihjeen nosti kuitenkin hahmo, joka tulkitsi kuvion isoksi i-kirjaimeksi, eikä keksinyt miten sen voisi mitenkään liittää rituaaliin. Kaikki laput tulivat nostetuiksi ennen pelin loppua. Rituaalin vihjeiden esiin kaivaminen oli yksi syy kaikkien lappujen käyttämiseen. Laput toivat paljon sisältöä peliin, ja lappuimprovisaatio olikin pelin kannalta onnistunut kokeilu.

Lappujen nostaminen oli mielestäni positiivinen kokeilu ja koska koetut efektit oli tavallaan sidottu pelitilan 'ingame maagisuuteen', lappujen käyttö oli myös ingame tavallaan järkevää eikä tullut liikaa improvisaatioharjoituksen tuntu.

Henkilö 3



Kuva 17. Pelissä käytetyt laput olivat pieniä, jotta ne olisi helppo piilottaa käytön jälkeen. Lappuja oli kaiken kaikkiaan nelisenkymmentä.



### 5.1.2 Natsikortit

Pelissä olivat mukana myös natsikortit. Tätä sääntöä ehdotettiin ensin huumorimielessä, mutta lopulta ryhmä innostui ideasta niin paljon, että se päätettiin ottaa mukaan. Natsikorttisäännöksi muotoutui seuraava: jokaisella hahmolla on natsikortti. Natsikortilla voi estää tai pakottaa asioita. Toisen natsikortin saa varastaa. Kun natsikorttia käytetään, nostetaan kortti dramaattisesti ilmaan ja sanotaan, minkä tapahtuman haluaa estää tai pakottaa tapahtuvaksi. Sitten kortti revitään, jottei korttia voi käyttää enää uudestaan. Toisen natsikortin voi estää käyttämällä oman natsikorttinsa.

Natsikortteja tehtiin yhdessä viimeisellä kokoontumiskerralla. Jokaisesta natsikortista tuli yksilölliset, jotta niistä tunnistaisi, kenen natsikortti on kyseessä. Tiedettäisiin siis, kuka on korttinsa menettänyt joko käyttämällä tai kadottamalla. Korttien kautta pystyi myös tuomaan esiin hahmostaan jotain, joka ei välttämättä tulisi ilmi muutoin. Eräs pelaaja ilmensi hahmonsa posliiniesineiden keräämisharrastusta piirtämällä posliinifiguurin natsikorttiinsa. Osa korteista tuki hahmon ideaa. Esimerkiksi okkultistiiseen Vrıl-seuraan kuulunut hahmo piirsi korttiinsa lentävän lautasen, koska hahmo ja seura, johon hän kuului, uskoi ulkoavaruuden muukalaisten olevan natsien puolella ja syynä natsien menestykseen.



Kuva 18. Natsikortit olivat yksilöllisiä. Repeytynyt kortti on ainoa natsikortti, joka pelissä käytettiin.

Natsikorttia käytettiin pelissä vain kerran. Eräs hahmoista oli palkattu tappamaan toinen hahmo. Tämä salamurha-juoni on yleinen juonikuvio larpeissa, ja murhaajahahmon pelaaja halusi hyödyntää tätä vanhaa juonikuviota omassa hahmossaan. Murhan kautta saadaan aikaan toimintaa, sillä muiden hahmojen on pakko reagoida jotenkin toisen hahmon kuolemaan ja miettiä uudestaan suhteensa murhaajaan. Kun tämän pelin palkkatappaja onnistui tappamaan uhrinsa, veti kolmas hahmo natsikorttinsa esiin ja sanoi murhan epäonnistuneen. Näin kuollut hahmo virkosi ja palkkatappaja päätyi kohtaamaan muun ryhmän ja murhatun vihan ja epäuskon.

Pohdin pelin jälkeen, miksi natsikortit jäivät käyttämättä. Kysyin sitä ryhmäläisiltä pelin jälkeisessä haastattelussa ja vastauksista päätellen voi-

daan sanoa, että kortti jäi käyttämättä, koska kortin olemassaolo unohdettiin tai pelissä ei tapahtunut mitään, minkä pelaaja olisi tahtonut muuttaa. Pelin sisältö olisi siis mielekäästä eivätkä pelaajat halunneet poistaa aineista, joka siihen oli lisätty. Natsikorttia ei myöskään käytetty rituaalin tekemiseen. Pelaajat halusivat ansaita rituaalin onnistumisen omilla teoillaan, kortin käyttämistä rituaalin tekemiseen pidettiin huijauksena, vaikkei sääntömme sitä varsinaisesti kieltänytkään.

Olisin itse pelaajana ehkä käyttänyt natsikortin ihan lopussa, (koska hahmoni ei joutunut muuten mihinkään kiperään paikkaan, mitä ei olisi muuten voinut selvittää), mutta se olisi ollut sääntöjen ohittamista, jos olisin sanonut, että 'natsikortti – nyt rituaali onnistuu'.

Henkilö 3

## 5.2 Peli tiivistetysti

Peli syntyi yhteistyössä ryhmän kanssa. Ryhmä määritteli suurimman osan asioista, mutta minä pelinjohtajana toin peliin myös oman osuuteni. Jotta larppi olisi peli eikä mielikuvitusleikki, täytyy siinä olla arvaamattomia, pelillisiä ominaisuuksia. Hahmoilla on oltava tavoitteita, maailman on oltava uskottava, hahmojen linkitetty toisiinsa ja pelissä pitää olla salaisuuksia, jotka vain pelinjohtaja tietää ennen pelin alkua. Näitä salaisuuksia pelaajat selvittävät pelaamalla eli toimimalla hahmolleen ominaisella tavalla.



Kuva 19. Pelipaikan ulkonäkö on yksi asia, joka oli pelaajille yllätys. Yksi ryhmäläinen auttoi minua muuttamaan kaksion bunkkeriksi täynnä okkultistia esineitä.

Peliä edeltävät tapahtumat olivat hahmoilla vaihtelevia. Osa oli kaapattu, osa haettu paikalle. Oli saapumistapa ja paikalla olon syy mikä tahansa, kaikki hahmot päätyivät natsi-Saksan hallussa olevaan bunkkeriin tehtävään suorittaa rituaali. Rituaalin luonteesta ei ollut tarkempaa tietoa alussa. Paikalla hahmoja odotti SS-Abernehmen Unsterblichen Soldaten -sotilaita kaksi kappaletta ja saksanpaimenkoira Dreizehn. Nämä natsi-Saksan edustajat olivat paikalla varmistamassa, ettei kukaan poistu bunkkerista, ja ettei kukaan loukkaannu kuolettavasti. Käytännössä kuolemat-

tomia sotilaita pelasi kaksi avustajaa, jotka löytyivät Viitta ry:n riveistä, ja minä pelasin saksanpaimenkoiran hahmoa. Kuolemattomat sotilaat olivat paikalla tuomassa uhkan tuntua tunteettomalla käytöksellään. Saksanpaimenkoira, joka oli pelimaailmassa kesytetty ihmissusi, oli paikalla valvomassa rituaalin suorittamista ja vastaamassa kysymyksiin sekä omalla ulkomuodollaan tuomassa uuskumman tuntua. Pääasiassa minä ja avustajat tarkkailimme tilannetta ja varmistimme pelin sujuvuuden.

Peliä ulkopuolisena tarkkailleena huomasin sen intensiivisyyden, josta myös avustajat ja pelaajat puhuivat pelin jälkeen. Intensiivisyyttä pidettiin voimauttavana ominaisuutena pelille. Se antoi luvan uppoutua pelin maailmaan ja toimia toisena henkilönä, hahmonaan ilman pelkoa, että jonkun mielestä tekosi olisivat naurettavia tai turhia. Pelaajat toimivat kokoajan pelimaailmassa. Satunnaisia pohan menetyksiä sattui, mutta niistä toivuttiin nopeasti. Naurun avulla ihminen pystyy keventämään liian intensiivistä hetkeä. Intensiivisyyttä loi pelaajien heittäytyminen pelin maailmaan.

Peli oli myös paljon intensiivisempi kuin mikään aiemmin pelamani, siitä huolimatta että olen pelannut noin 4-6 neliön huoneesakin joka oli ääriään myöten ihmisiä.

Henkilö 5

Pelin pieni koko, niin pelaajien lukumäärän kuin pelitilan suhteen, toi oman tukensa pelille ja sen intensiivisyydelle. Pelitila tuntui aluksi liiankin pieneltä, mutta pelin edetessä pelaajat uppoutuivat omiin hahmoihinsa ja pelitilassa pystyi tekemään asioita ilman, että kaikkien huomio kiinnittyi omaan toimintaan. Kun toimitaan taiteen parissa näin intensiivisesti, tekeminen vie pelaajan mennessään ja tekeminen muuttuu itse tarkoitukseksi. Kun pelaaja on intensiivisesti läsnä pelin maailmassa, on vaikea jälkikäteen eritellä sitä, mikä vaikutti mihinkin. Tämä on positiivinen vaikutus, sillä läsnäolon puuttuessa mieli ei avaudu tarinalle eikä peli pysty vaikuttamaan pelaajaan. (Bardy 2007, 29.)

Osa asioista jäi toisilta pelaajilta huomaamatta, ja näistä tapahtumista olikin pelaajien mielestä mielenkiintoista kuulla pelin jälkeen. Kuitenkin pieni tila pakotti toimimaan myös niin, että joku saattaisi huomata hahmon toimet. Tiiviissä pelissä hahmosta lipsumista on vaikeampi peitellä, ja siksi metaaminen vähenee. Metaamisella tarkoitetaan seuraavassa kommentissa tilannetta, jossa pelaaja tiedostaa olevansa pelaaja, joka pelaa hahmoa kuvitteellisessa ympäristössä.

Isoissa peleissä tulee hetkiä, jolloin metaa ja se luo ahdistusta. Randomkontaktit, joita ei ole aiemmin tavannut, tuntuvat teennäisiltä. Tämä peli oli niin intensiivinen, ettei metaa tullut.

Henkilö 4

Pelistä muodostui nautinnollinen kokemus myös meille, jotka emme voineet avustavien tehtäviemme takia eläytyä maailmaan kuin pintapuolisesti. Kuten debriiffi-tilaisuudessa todettiin:

Oli statistina hauska seurata, kun pelaajat veti tunteella!

Henkilö 6

Kyselin pelaajilta pelin jälkeen pelin huippuhetkistä. Jaan niitä tässä, jotta voidaan saada jonkinlainen kuva pelin tapahtumista. Eräs lapuista ohjeisti Adolf Hitlerin possessoivan hahmon. Possessiolla tarkoitetaan roolipeleissä tilannetta, jossa jokin toinen olento tai hahmo ottaa hahmon haltuunsa ja alkaa ohjailla tämän käyttäytymistä. Pelaaja siis eläytyy toiseen hahmoon pitäen oman hahmonsa odottamassa hetkeä, jolloin se vapautuu possessoinnista. Suomessa puhutaan usein riivatuksi tulemisesta possession sijaan. Riivaus liitetään kuitenkin vahvasti kristilliseen tematiikkaan, joten luulen, että siitä syystä roolipeleissä käytetään neutraalimpaa lainasanaa englannin kielen sanasta 'possessed'.

Pelaaja pelasi tilanteen niin, että hahmo alkoikin spontaanisti pitää kiivaita puheita saksan kielellä ja elehtiä, kuten olemme tottuneet Hitlerin elehtivän puheita pitäessään. Korostaakseni tämän henkilön arvovaltaa suhteessa pelin maailmaan, oma hahmoni kyyristyi maahan joka kerta, kun hahmo alkoi puhua Hitlerin vaikutuksen alaisena. Myös avustajat tunnistivat hahmon käytöksen muuttuneen Der Führerin käytökseksi ja tekivät tälle kunniaa. Myös pelaajat havahtuivat huomaamaan avustajien tukemana, kuka oli possessoinut hahmon ja eläytyivät tilanteeseen sopivasti. Näin onnistuimme tuomaan pelitilanteeseen paikalle pelitilassa olemattoman hahmon ilman, että sitä tarvitsi ilmoittaa pelin ulkopuolelta, esimerkiksi off-game -sääntöä käyttämällä. Tämä kuvaa hyvin pelaajien herkistymistä pelin todellisuudelle, ratkaisuja tehtiin ilman pelinjohtajan suoraa ilmoitusta tai kehotusta. Toisaalta voimakas pelillinen kokemus voi aiheuttaa irtautumisen pelitodellisuudesta pelaajan havahtuessa miettimään mikä on sopivaa arkimaailmassa.

...kovaääninen Hitler-huuto. Se oli poikkeuksellista tai siis normaista poikkeavaa (kun en ole Hitler-fani) ja heti miettii mitä naapurit ajattelevat, joten se tekee siitä kyseenalaisen... tai jotain. Ja ehkä siksi mieleenpainuva, koska se oli niitä hetkiä, jolloin peliminä irtautuu heti pelistä ja tosinä alkaa kysellä tuleeko tästä ongelmia.

Henkilö 5

Konfliktitilanteet jäävät helposti mieleen ja tuovat peliin uutta sisältöä hahmojen joutuessa miettimään omaa paikkaansa suhteessa konfliktiin. Kokeneet pelaajat eivät pelkää konfliktien pelaamista, koska tietävät niistä olevan paljon hyötyä pelin kannalta. Vaikka hahmoilla voi olla kurjaa, pelaajat voivat nauttia suunnattomasti. Larpit ovat luonteeltaan narratiivisia ja varsinkin kokeneet pelaajat osaavat tehdä ratkaisuja, joilla saadaan aikaan mielenkiintoinen tarina. Sellainen, jota jaksaa pelata ja kehittää eteenpäin. Niinpä pelaajat saattavat aiheuttaa hahmolleen konfliktin tai tragedian, jos kokevat sen hyödyttävän yhteistä tarinaa, josta muodostuu pelattava larppi (Meriläinen 2011, 39).

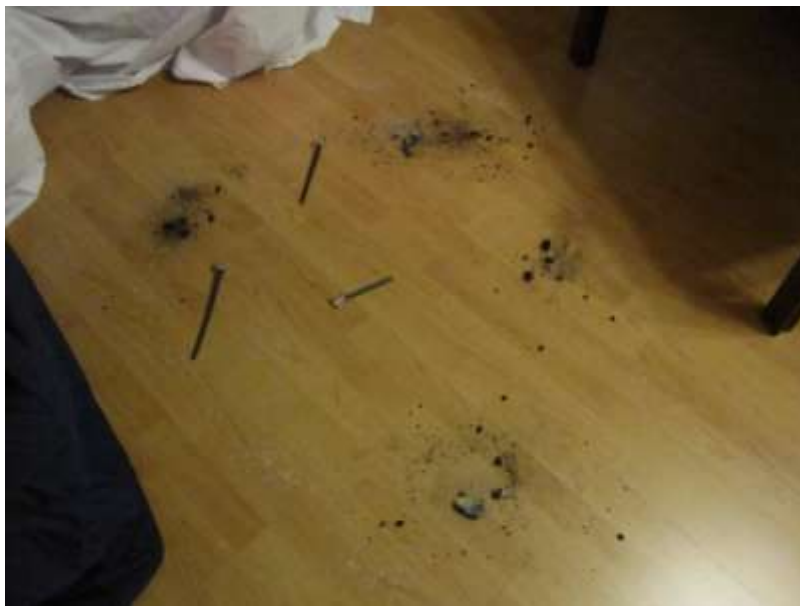
Yksi hetki, joka jäi erityisesti mieleen oli kyllä hetki, jolloin Gert-rud mäiskäsi Elmaria avarilla ja sen jälkiselvittelyt anteeksipyyntöineen. Yleisesti sellaiset hetket peleissä, joissa hahmojen välillä tapahtuu aitoja, vaikuttavia reaktioita jäävät mieleen.

Henkilö 2

Mieleenpainuvien tapahtumien oli ... ampuminen jalkaan – hahmolle suuri saavutus tai voitto.

Henkilö 4

Pelin lopputilanne oli rituaalin suorittaminen. Ryhmällä oli kolme yritystä rituaalin suorittamiseen, mutta rituaali ei onnistunut. Olin etukäteen määritellyt asiat, jotka pitää olla läsnä rituaalissa, jotta se onnistuisi. Näin toin mukaan vahvan pelillisen elementin eli arvoituksen ratkaistavaksi. Pelaajille syntyi siten jännittynyttä odotusta, vaikka he olivatkin pitkälle itse määritelleet pelin sisällön. Jännittynyt odotus vilkastuttaa mielikuvitusta ja tukee siten pelaamista. Larppaamiseen liittyy myös omanlaistaan jännitystä ihan ilman erityisiä toimia, sillä ennen peliä pelaaja ei voi tietää täysin mitä pelikokemus pitää sisällään. Pelissä on mukana monta muuttuvaa tekijää, joiden takia pelikokemuksen laatua on vaikea tietää ennalta. Oman jännityksensä tuo hahmon kohtalo ja pelin tarinan käänteet. (Meriläinen 2011, 42.) Nämä ovat asioita, jotka eivät ole kenenkään yhden henkilön käsissä ja tuovat omaa jännitystään myös pelinjohtajan rooliin. Jos rituaali olisi onnistunut, itsemurhan muutamaa tuntia aikaisemmin tehnyt Hitler olisi herännyt henkiin turvallisen matkan päässä valloitetusta Berliinistä ja Kolmas valtakunta olisi jatkanut maailman valloitustaan. Pelinjohtajana olisin ottanut Hitlerin roolin kontolleni ja todennäköisesti pitänyt kiitos- ja kannustuspuheen paikalla olleille hahmoille. Mutta, koska rituaali ei yrityksistä huolimatta onnistunut, kevät ei koittanut Hitlerille.



Kuva 20. Ryhmäläinen ehdotti, että bunkkerissa voisi olla jäänteitä aikaisemmasta, epäonnistuneesta rituaalista. Rituaalin jäänteet antoivat vihjeitä siitä, mitä ei ehkä kannattaisi tehdä.

Rituaalin epäonnistuminen ei kuitenkaan latistanut peliä. Rituaalin miettiminen ja sen osasten kokoaminen oli pelaajien mielestä viihdyttävää. Yksi pelaaja kuvasi hyvin roolipelimaailman lainalaisuutta:

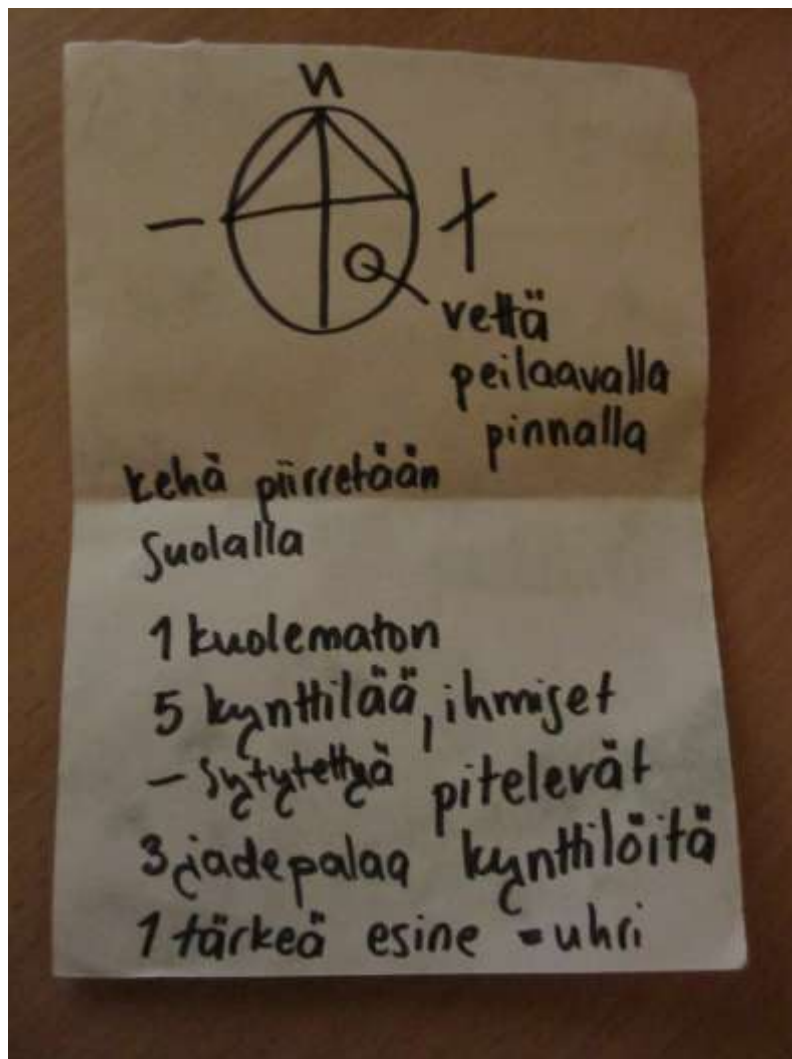
Toisaalta olen tottunut siihen, että jos pelissä pitää suorittaa rituaali jolla pitäisi olla mullistavia vaikutuksia, se ei tule onnistumaan.

Henkilö 5

Pelaajilla oli kuitenkin aito mahdollisuus onnistua rituaalissa, ja tämä tuli ilmi pelin jälkeen näytettyäni listan asioista, jotka olisi pitänyt olla rituaalissa läsnä, jotta se onnistuisi. Pelaajat ilahtuivat nähdessään edes joidenkin asioiden olevan oikein ja ymmärsivät mystiset lappunsa, joita olivat vetäneet rituaalia varten.

En odottanutkaan rituaalin onnistuvan. Olin yllättynyt, että se oli niin lähellä ja tunsin voitonriemua siitä, että olin arvannut oikein kaksi kolmesta riimusta.

Henkilö 1



Kuva 21. Rituaalin oikea kaava.

### 5.3 Pelin jälkeen

Pelin jälkeen osalla pelaajista oli kiire lapsiensa luokse, joten debriiffi- tai purkutilaisuus oli lyhyt ja ytimekäs. Kuitenkin vaihdoimme tuntemuksia pelistä ja mietimme pelin parhaita hetkiä. Puheensorina täytti olohuoneen, joka hetkeä aikaisemmin oli ollut rituaalin tekopaikkana. Ryhmäläiset hymyilivät ja olivat rentoutuneen oloisia. Tämä kertoi sanattomasti, että ryhmäläiset olivat nauttineet tekemästään ja kokemastaan. Esiin nousi ehdotus vetää sama peli toiselle ryhmälle niin, että nyt pelanneet olisivat seuraavassa pelissä avustajina. Tämä kertoi omalta osaltaan pelin onnistuneen – se oli niin hyvä, että se haluttiin jakaa. Pelaajat myös jakoivat kokemukseensa pelistä ja kyselivät toisiltaan hahmojensa toimista. Seuraava lausahdus tuli kuin yhdestä suusta:

Olihan tää larppina voimauttava!

Lähetin pelaajille ja avustajille pelin jälkeen sähköpostiin kyselyn, liite 2, jossa kyselin tuntemuksia prosessista ja myös itse pelistä tarkemmin. Avustajat eivät vastanneet heille lähetettyihin kyselyihin, mutta kaikki pelaajat vastasivat. Pelin nimi, Kevät ei koittanut Hitlerille, syntyi myös kyselyn pohjalta. Kysyin ryhmäläisiltä ”Nyt, kun peli on pelattu, minkä nimen antaisit sille?” Jokainen ryhmäläinen keksi pelille kuvaavan ja osuvan nimen. Näistä vaihtoehtoista äänestettiin voittaja. Kahden nimiehdotuksen jäätyä tasapeliin annoin ratkaisevan äänen. Kevät ei koittanut Hitlerille -nimi viittaa Kevät koittaa Hitlerille -nimiseen komediamusikaaliin ja korostaa näin samalla natsien ensisijaista viihdemerkitystä pelille.

## 6 OHJAAJAN ROOLI VOIMAUTTAVASSA LARPISSA

Tässä prosessissa ohjaajan rooli oli kahtalainen. Toisaalta toimin pelin asiantuntijaroolissa pelinjohtajana, toisaalta luovan prosessin asiantuntijana ohjaustoiminnan artonomina. Olin draamaprosessin ohjaajana alusta asti ryhmästä erillinen siinä mielessä, että prosessin tavoitteena ei ollut voimauttaa minua vaan nimenomaan ryhmäläisiä. Pelinjohtajan rooli annettiin minulle ryhmästä käsin; ryhmä olisi voinut päättää toisin, jolloin joku ryhmäläisistä olisi ollut pelinjohtaja tai vastuu pelin sisällöstä olisi jakautunut jotenkin toisin. Ryhmäläiset kuitenkin kokivat, että he saisivat enemmän vapautta minun toimiessani pelinjohtajana. Vapaus toimi tässä prosessissa voimautumisen mahdollistajana. Heidän ei pelin kirjoittajina ja pelaajina tarvinnut miettiä kokonaisuutta tai pelin onnistumista vaan he luottivat siihen, että heidän pelinjohtajansa piti pelimaailman ehyenä ja toimivana. Koska olin pelinjohtaja, pystyin myös tuomaan peliin elementtejä, jotka olivat salaisuuksia pelaajille ennen pelin pelaamista. Voimaa antavat kokemukset ja tilanteet sijoittuvat usein hallinnan ja hallittuna olemisen välimaastoon (Kts. Riikonen 2000, 46). Tämä välimaasto rakentui tässä prosessissa pelinjohtajan avulla. Ryhmäläiset tuottivat paljon materiaalia peliin ja määrittelivät sille raamit luoden itselleen tunteen hallinnasta. Pelinjohtajana pystyin kuitenkin lisäämään peliin asioita, jotka eivät



olleet ryhmäläisten hallinnassa, ja näin syntyi kokemus hallittavana olemisesta.



Kuva 22. Itse pelasin saksanpaimenkoira Dreizehniä, ei-pelaajahahmoa, joka oli paikalla varmistamassa, että Adolf Hitlerin rituaalille määrittelemät ehdot toteutuisivat.

Pelinjohtajan asiantuntijuuteen kuuluu samanlaisia piirteitä kuin ohjaajuuteen. Pelinjohtaja houkuttelee pelaajat pelin sisällön ääreen, joka tässä pelissä oli helppoa, sillä suurin osa pelin sisällöstä oli pelaajien tuottamaa. Pelinjohtaja toimii pelimaailman asiantuntijana, ja hänen on pystyttävä vastaamaan pelimaailmaa ja sen logiikka koskeviin kysymyksiin siten, että pelaaja saa siitä mahdollisimman paljon hyödynnettävää tietoa suhteessa peliin. Pelinjohtaja myös liittää eteen tulevia sisältöjä osaksi suurempaa kokonaisuutta muokaten kokoajan pelimaailmaa peliin sopivaksi ja antaen merkityksiä pelaajien ja heidän hahmojensa toimille. Nämä tavoitteet luoda mahdollisimman mielenkiintoinen ja antoisa tarina ovat syy, miksi joissakin roolipeliteksteissä pelinjohtajaa kutsutaan tarinankertojaksi. Tässä pelissä myös pelaajat toimivat tarinankertojina valiten pelille oikean sävyn ja sisällön ryhmäläisten mukaan. Tarinaa siis säädettiin kohderyhmän mukaiseksi. (Meriläinen 2011, 35, 40.) Pelinjohtajan rooli onkin ansaittu rooli, joka ansaitaan sillä, että pelaajat luottavat pelinjohtajan kykyyn säädellä tarinaa niin, että se sopii pelaajille ja antaa heille mahdollisimman nautinnollisen, mielenkiintoisen tai jännittävän kokemuksen. Vaikka pelinjohtaja onkin yleensä se, joka valitsee pelaajat hahmoilleen, pelaajat antavat pelinjohtajan roolin valitessaan pelin, johon haluavat osallistua.



Pelinjohtajan tavoite eroaa kuitenkin hieman ohjaajan tavoitteista. Pelinjohtaja on vastuussa pelin laadusta. Pelinjohtaja toimii johtajan roolissa eli hän vastuun kannon lisäksi johtaa erilaisia projekteja peliprosessinsa sisällä, esimerkiksi pelipaikan proppaamista. Johtajana hän on myös vastuussa niin henkisesti kuin fyysisesti turvallisesta peliympäristöstä. (Heikkinen 2004, 162.) Hänen päätöksiensä tavoitteena on saada aikaan yhteneväinen ja uskottava pelimaailma, joka on pelattavissa. Vaikka peliä ei ole ilman pelaajia, ja pelinjohtaja haluaa pelaajien saavan mahdollisimman paljon irti pelimaailmasta, pelinjohtajan prioriteetti on pelin tarinan laadukkaana pitäminen. Tämä mahdollistaa sen, ettei peli lysähdä, vaikka joku pelaajista ei pääsikään peliin mukaan.

Ohjaajan tavoitteet ovat yksilökeskeisiä. Vaikka ohjaaja haluaakin pelin olevan mahdollisimman antoisa kokemus ryhmäläisille, hänen prioriteettinsa on tukea pelaajan kasvua ihmisenä. Tässä peliprosessissa olin ensisijaisesti ohjaaja ja vasta sen jälkeen pelinjohtaja. Tavoitteeni oli mahdollistaa ryhmäläisille voimauttava kokemus ja tiedostin sen olevan todennäköistä myös itse pelin ulkopuolisen toiminnan kautta. Niinpä valitsemieni harjoitusten ensisijainen tehtävä ei ollut tuottaa materiaalia peliin vaan antaa ryhmäläisille mahdollisuuksia saada yhteys itseensä ja luovuuteensa uudella tavalla ja sitä kautta mahdollistaa voimautuminen. Pelin tavoitteena ei ollut saada aikaan mullistavaa tarinaa vaan mahdollistaa pelaajille voimautumista pelin sisällä. Tarinan laatu toki vaikuttaa pelaajan kokemukseen pelistä, mutta tässä pelissä tarina oli ennemminkin välineenä kuin tarkoituksena. Niinpä en kirjoittanut peliin juonenkäänteitä. Kaikki juonenkäänteet tulivat pelaajilta joko lappujen innoittamana tai ilman. Pelaajat hallitsivat tarinan etenemistä lappujen hallitessa heitä sen verran, kuin pelaajat halusivat. Hitlerin roolin ottaminen oli ainoa asia, johon olin varsinaisesti varautunut suhteessa tarinaan. Muutoin pyrin improvisoimaan antaen pelaajien toimia impulssin antajina.

Roolipeliprosessin ohjaajan on muistettava, että kaikki osallistujat ovat samanarvoisia suhteessa lopputulokseen eli peliin. Ryhmäläisten ehdotuksia tulee siis kuunnella ja arvostaa. Tavoitteena on kaikkien kannalta nautittava tarina. Hyvä tarina kannattaakin määritellä ryhmän kanssa ennen tarinan kertomista. Tässä prosessissa hyvä tarina oli kokeilullinen ja sisälsi arvoituksia ja yllätyksiä. Tarinan eri osasten eli ryhmäläisten ehdotusten sovittaminen yhteen voi olla haastavaa, mutta samalla tavalla kuin kaikenlaisissa ryhmätuotoksissa muutenkin. Eli vaikka ohjaaja ei olisi asiantuntija roolipelien suhteen, voi hän silti olla hyvä roolipelin ohjaaja pitäen mielessään luovan prosessin vaatimukset ja ryhmädynamiikan. Heikkisen mukaan draaman ohjaaja auttaa ryhmää avaamaan ajatuksiaan ja jakamaan niitä ryhmälle, lämmittelee ryhmää toimintaan sekä helpottaa ideointia ja toimintaa. Ohjaaja muistuttelee ryhmälle tavoitteita ja arjen vaatimuksia, jotka toimivat prosessin reunaehtoina. (2004, 167.)



Kuva 23. Ohjaaja voi päätyä myös maskeeraajaksi, jos pelaaja kaipaa hahmolleen propia, jota ei itse osaa toteuttaa. Pelaaja halusi hahmolleen kellon, joka on syöpynyt kiinni tämän käteen epäonnistuneen rituaalin myötä. Tämä toteutettiin rikkomalla rannekello ja liittämällä se ihoon ihoteipillä, arpivahalla sekä vihreällä nestemäisellä lateksilla.

Draamakasvatuksen periaatteet sopivat larppiprosessin toteuttamiseen mainiosti. Vaikka olenkin aiemmin painottanut sitä, että larpin tavoite on nauttia ja viihtyä, tulee pitää mielessä, että jos tavoitteena on saada jonkinlaista syvällisempää oppimista omasta itsestään, on toiminnan oltava muutakin kuin hauskaa. Draaman luonteeseen kuuluu, että siinä on jokin ongelma tai konflikti, jota tutkitaan omien roolien ja hahmojen kautta. Kevät ei koittanut Hitlerille -pelissä konflikteja oli eri tasoissa. Oli konflikteja oikean maailman ja pelimaailman välillä sekä konflikteja niin hahmojen välillä kuin yksittäisen hahmon sisällä. Kuten aiemmin todettiin, konfliktit antavat mahdollisuuden itsetutkiskeluun ja ovat nautinnollista seurattavaa myös niille, jotka eivät konfliktiin osallistu. Hahmon sisäiset konfliktit tuovat lisää pelattavaa ja syventävät hahmoa tehden siitä todentuntuisemman. Samoin kuin pelinjohtaja rakentaa peliä yhdistellen faktaa ja mielikuvitusta luovasti yhteen, myös draaman ohjaaja kokooa olemassa olevasta tiedosta prosessin kannalta sellaisia kokonaisuuksia, joiden kautta tutkistelu on mahdollista. Larpissa voi olla taustamateriaalia useita kymmeniä sivuja, mutta jos sillä ei ole selvää yhteyttä käytännön työhön eli pelattavaan peliin, se on hyödytöntä. Sama kuvastaa draaman ohjaajan ja hänen

tietonsa suhdetta. Itse en esimerkiksi opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden aikana kokenut tarpeelliseksi selittää ryhmäläisille Augusto Boalin foorum-teatterin piirteitä, vaikka hänen teoksestaan muokkasinkin harjoituksia ryhmän käyttöön. Jos prosessin tavoitteena olisi ollut oppia erilaisia draaman keinoja larppiharrastuksen avulla, tämä olisi ollut oleellista tietoa. Nyt, kun tavoitteena oli voimautuminen ja yhteisöllisyys, teoriapohja toiminnalle oli äärimmäisen kevyttä. Teoriapohja on kuitenkin ohjaajalle olennaista, sillä sen avulla hän pystyy valikoimaan kulloisenkin prosessin kannalta oleellisen tiedon sekä perustelemaan toimintaansa ryhmäläisille. (Heikkinen 2004, 155,161.)

## 7 LOPPUBRIIFFI

Loppubriiffissä pelinjohtaja kokoaa pelin jälkeen yhteen peliin osallistuneet pelaajat, pelinjohtajat ja avustajat. Yleensä loppubriiffit ovat hyvin vapaamuotoisia tilanteita, joissa kerrataan ja selitetään pelin tapahtumia. Pelaajat pääsevät kertomaan kokemuksiaan pelistä, ja he saavat toisiltaan ja pelinjohdolta vastauksia mieltä askarruttamaan jääneisiin tapahtumiin pelissä. Tämän opinnäytetyön loppubriiffi kokoaa yhteen peliprosessin aikana syntyneitä kokemuksia ja havaintoja ja pyrkii vastaamaan alkubriiffissä esitettyihin kysymyksiin. Opinnäytetyöni osoitti itselleni kypsyneeni ohjaajana tasolle, jolla pystyn kehittämään haluamaani kulttuurin kenttää. Tällä kertaa se oli larppaaminen. Sain rohkeutta ottaa asiantuntijaroolin myös seurassa, jossa oli minua kokeneempia larppaajia. Toki apua oli siitä, että ryhmäläiset olivat ystäviäni ja roolipelituttujani. Sain turvallisen paikan ottaa ensi askelia harrastekentän kehittämiseen.

Opinnäytetyöni tulokset ovat syntyneet subjektiivisista kokemuksista. Ne eivät päde sellaisenaan muihin tutkimuksiin. Pelissä syntyvä tarina muuttuu ”tunnekokemukseksi, joka kumpuaa paitsi jokaisen pelaajan omasta hahmosta myös muista hahmoista ja näiden käytöksestä, toisten pelaajien tunteista ja kokemuksista, pelimaailmasta ja pelin tapahtumista.” (Meriläinen 2011, 35). Kuitenkin saimme ryhmän kanssa aikaan larpin, joka tuki voimautumisprosessia, ja tämä kokemus on siten arvokas jaettava. Tämä opinnäytetyö toimii siis ohjenuorana toisille ohjaajille tavasta, jolla voidaan saada aikaan voimautumista. Voimautumisen yksilöllisyydestä johtuen ei voida sanoa, että prosessi sellaisenaan toistamalla saataisiin aikaan voimautumista toisessa ryhmässä. Larppi on ainutkertainen kokemus, joka rakentuu pelaajien ja pelinjohtajan toiminnasta eikä se siten ole toistettavissa täysin samanlaisena. Rainion (2009, 7) sanoin ”kysymys on aina ryhmien tunneilmastoista, tarpeista, valinnoista, hämmästelystä ja luomisen sekä haltioitumisen maailmasta, missä fakta ja fiktio lyövät kättä ja tarjoavat turvallisen maailman kokea uutta.” Ohjaajan on siis hyödynnettävä ammattitaitoaan ja muokattava prosessia omalle ryhmälleen sopivaksi, ottaen huomioon ryhmäläisten tarpeet ja tavoitteet.

## 7.1 Yhteisöllisyyden ja voimautumisen toteutuminen ja vaikutukset

Yhteisöllisyys korostui tässä pelinluomisprosessissa, sillä ryhmäläiset kokivat, että yhteisöllisyys tuki omaa voimautumista ja yhteisöllisyys syntyi menetelmien avulla. Yhteisöllisyys toimi tavallaan tässä prosessissa voimautumisen taustalla tukemassa yksilöiden vapautumista luovaan toimintaan. Ryhmäläiset kokivat, että larppaaminen toimi voimautumisen välineenä, mutta osittain yhteisöllisyyden kautta. Larpin tekoprosessin näkeminen uudelta kantilta sekä omat henkilökohtaiset onnistumisen kokemukset saivat ryhmäläiset kokemaan voimautumista. Myös peli itsessään tarjosi voimautumista. Ryhmäläiset kokivat tulleen kuulluiksi ja arvostetuiksi suhteessa prosessiin sekä onnistuneensa pelaajina.

Näkisin asian niin, että yhteisö oli tässä prosessissa pelintekoväline, eikä niin, että peli olisi ollut yhteisöntekoväline.

Henkilö 2

Itse pidän yhteisöllisyydestä ja kaipaan kavereiden välisiä yhteisiä projekteja, joten koen aina sellaisten tekemisen voimauttavana, etenkin jos porukan henki pysyy hyvänä koko projektin ajan.

Henkilö 3

Voimautuminen on yksilöllinen prosessi ja niin ovat myös tavat, joilla voimautuminen näkyy. Siitosen (2007) mukaan eräitä tapoja, joilla voimautuminen voi näkyä yksilössä, ovat kuunteleminen, halu toimia toista kunnioittavasti, herkkyys tunnistaa tunteita sekä kykyuskomusten vahvistuminen. Kykyuskomuksia ovat esimerkiksi minäkuva ja itsetunto. Voimautumisen seurauksia ovat muun muassa hyvinvoinnin lisääntyminen, voimavarojen löytyminen sekä tulevaisuuden usko. Yhteisössä voimautuminen näkyy siten, että ihmiset käyttäytyvät vapautuneesti ja luovasti, ilmapiiri on avoin ja kannustava ja ihmiset asettavat omia päämääriään yhteisen tahtotilan saavuttamiseksi. Yhteisön voimautumisen seuraukset ovat samankaltaisia kuin yksilön, mutta yhteisön mittakaavassa. Ryhmän toimintaa seuranneena voin todeta ryhmän toimineen voimautuneen yhteisön tavoin. Haastatteluissa ryhmäläiset kertoivat ryhmän toimineen hyvin ryhmänä. Hyvä toiminta tarkoitti heidän mukaansa ideoinnin ja mielipiteiden ilmaisemisen vapautta ja ideoiden määrää. Entuudestaan tutut ryhmäläiset ja ryhmän pieni koko tukivat ryhmäläisten mielestä ryhmäytymistä ja yhteisöllisyyttä ja mahdollistivat larpin tekemisen erilalla kuin ennen. Innostunut ryhmä kannusti kokeilemaan samoin kuin mieluinen harrastus – larppaaminen.

Ryhmän pieni koko loi turvaa ja tiiviyyttä, mikä näkyi siinä että peli oli hyvin intensiivinen ja elämysrikas. Yhteisöllistymistä auttoi varmasti se, että olimme tuttuja toisillemme entuudestaan eikä ryhmäytymisen aikana tarvinnut etsiä omia roolipaikkoja, vaan jokainen sai olla mukana omana itsenään.

Henkilö 5

Entuudestaan toisille tutut ryhmäläiset nähtiin myös uhkana, johon kuitenkin pystyttiin vaikuttamaan menetelmien tasa-arvoistavan vaikutuksen kautta sekä kahden keskisten ohjauskeskustelujen avulla:

Porukka on tottunut olemaan yhdessä. Ottaa totutut roolit. Se estää yhteisöllisyyttä, mutta saattaa olla luonnekysymyksiä. Yhteisöllisyys toteutui, koska menetelmät rikkoivat rooleja. Yksilöhaastattelut – ja suunnittelut edesauttoivat tasa-arvoisuutta.

Henkilö 4

Peliprosessin aikana koettiin myös yksilökohtaista voimautumista. Voimautumisen tyypikertomus tässä prosessissa menee näin: Uusien menetelmien ja toimivan ryhmän avulla ryhmäläinen löytää uusia tapoja tehdä peliä ilman stressiä ja kokee olevansa vapaa luomaan itselleen ja ryhmälleen mieluista peliä. Pelissä hän kokeilee jotain itselleen uutta ja kokee pelin intensiivisenä. Uuden kokeileminen oli siis tässä prosessissa voimautumisen moottorina. Myös Mahlakaarto (2010, 183) on huomannut omassa tutkimuksessaan, että uusien tapojen onnistunut harjoittelu on energisoivaa ja vapauttavaa. Yksilölle syntyy voimautumisen kokemus, kun hän huomaa pystyvänsä vaikuttamaan asioihin. Oma prosessimme oli niin lyhyt, ettei se ehtinyt muodostua raskaaksi tai turhauttavaksi, mutta toisaalta sen vaikutus ryhmäläisten jokapäiväiseen elämään jäi vähäiseksi. Prosessi toimi kuitenkin levähdyspaikkana arjen rutiineista ja antoi sitä kautta myös voimaa elämään prosessin ulkopuolella.

...minulle oli voimaantumisen kokemus... tulla pois kotoa ja tehdä jotain muuta kivaa... omaan elämäntilanteeseeni nähden koko projekti oli tavallaan voimauttava.

Henkilö 3



Kuva 24. Uudenlaisen hahmon kokeileminen toi oman lisämausteensa pelaamiseen. Frau-lein Alfa oli hahmona arkkityypiltään uhri ja vaati pelaajaa muuttamaan pelityyliään aktiivisesta suorittajasta passiiviseksi uhriksi.

## 7.2 Menetelmien vaikutus prosessiin

Pelissä käytetyt menetelmät olivat suuressa roolissa voimautumisen ja yhteisöllisyyden kannalta. Menetelmät toivat ryhmäläisten mukaan tasaa arvoa toimintaan – ne mahdollistivat sen, että jokainen pääsi sanomaan mielipiteensä ja ideansa ryhmälle, ja että niitä kuunneltiin. Jokainen ryhmäläinen saattoi siis tuntea olevansa arvokas ryhmälle ja arvokas suhteessa yhteiseen päämäärään – peliin. Pelejä paljon kirjoittaneet kiittelivät menetelmien tuomia uusia tapoja kirjoittaa, kun taas kokemattomammat miettivät niiden hyödyllisyyttä. Kuitenkin uskon siihen, että hyödyttömälätkin vaikuttava toiminto voi lopulta olla ratkaisevan tärkeä tarinan rakentamisessa. Erilaisten menetelmien avulla varasin ryhmälle aikaa ja tilaa kokeilla ja löytää uusia tapoja hahmottaa maailmaa (Heikkinen 2004, 77-78), tässä tapauksessa larppiprosessia.

Ilmaisumenetelmät olivat mielestäni itsessään hauskoja, mutta eivät tuntuneet tarpeellisilta pelinteon kannalta. Kuvallisesta menetelmästä saimme kyllä ideoita, mutta ne eivät päätyneet varsinaiseen peliin. Tällaiset harjoitukset ovat varmaan tärkeämpiä ryhmässä, joissa ideoiden keksiminen ilman ulkoisia ärsykeitä on vaikeaa, tai jossa jäsenet eivät tunne toisiaan entuudestaan.

Henkilö 1

Menetelmät mahdollistivat vapautuneen ideoinnin. Menetelmien tuotokset eivät varsinaisesti päätyneet peliin sellaisenaan, mutta antoivat mahdollisuuden päästää luovuutensa valloilleen ja siten menetelmät toimivat lämmittelynä itse pelin prosessointiin. Ne myös toimivat myös voimautumisen tukena mahdollistaen omien ajatusten prosessoinnin.

Kun aivot heittää narikkaan, se antaa kaikille uutta tilaa, vapautta ja jotain alkukantaista purkautuu ulos.

Henkilö 5

Menetelmät antoivat uusia tapoja tarkastella pelinkirjoittamista ja omaa tapaansa ideoida. Ryhmäläisten mukaan eri menetelmät avaavat asioita eri näkökulmista ja antavat siten enemmän tilaa luovuudelle. Ne myös toimivat itsessään voimautumisen edistäjinä.

Ilmaisullisten harjoitusten kautta löytyi uusia tapoja tehdä ja ajatella pelintekemistä ilman muka-väistämätöntä stressiä.

Henkilö 2

Voisi sanoa että kuvallinen menetelmä tuki voimaantumista, koska minulla on vilkas mielikuvitus ja pidän tarinoiden keksimisestä. Tämä tuntui hauskalta harjoitukselta siihen ja sai minut yrittämään parhaani ilman että se tuntui vaivalloiselta.

Henkilö 1

Natsien käyttö pelissä antoi oman osuutensa voimautumisen mahdollistumiseen. Natsit edustivat pelaajille voimakasta dystopiaa ja siten antoivat mahdollisuuksia eettiseen pohdintaan ja omasta persoonastaan täysin eriävän hahmon pelaamiseen. Pelaajat pääsivät siis kokeilemaan rooleja, jotka olivat täysin erillään heidän arkirooleistaan. Tämän vuosituhannen puolella natsien käyttö viihteessä on ollut marginaalista ja paheksuttavaa. Siten pääsimme maistamaan myös kiellettyä hedelmää.

Natsien käyttö sai irrottautumaan itsestä, kun oman roolihahmon aatemaailma on niin erilainen kuin oma...

Henkilö 1

Natsien käyttö tuntui mustalta huumorilta – nauretaan kielletyille aiheille.

Henkilö 2

Koska kaikilla pelaajilla oli jo varsin vahva ennakkokäsitys näistä historiallisista 'hahmoista', peliä pystyi värittämään sekä proppauksellisesti että eläytymisellisesti varsin pienin elementein, koska natsit olivat jo 'tuttu juttu'. Tietenkin kyseiseen ryhmään liitetään välillä koomisia piirteitä ja komiikka ei ole koskaan väärin tällaisessa pienen ja tutun piirin kokeilussa.

Henkilö 3



Kuva 25. Antisankari Eddie edusti kujeilijan arkkityyppiä ja haastoi vallitsevan ideologian. Pelaaja on aikaisemmin pelannut pääasiassa mukavia hyvä-veli tyyppejä ja totesikin toisien pelaajien kiusaamisen ja herjaamisen olleen vapauttavaa.

### 7.3 Johtopäätökset ja toimenpide-ehdotukset

Opinnäytetyöni viittaa siihen, että larppia voidaan käyttää voimautumisen välineenä, kun toimitaan yhteisöllisesti ja tavoitteellisesti. Voimautumista edesauttaa, jos prosessia ohjataan lempeästi kulttuurin voima ymmärtäen ja yksilön asiantuntijuus suhteessa omiin tarpeisiin hyväksyen. Prosessi oli lyhyt ja tehty tiiviille ryhmälle, myös nämä ominaisuudet tukivat voimautumisen tunnetta. Toisaalta pidempikestoinen prosessi olisi voinut antaa ryhmäläisille pidempikestoisempaa hyötyä suhteessa omaan elämäänsä. Nyt prosessi hyödytti osallistujia pääasiassa suhteessa harrastukseensa eli larppaamiseen. Pitkien prosessien vaarana on prosessin muuttuminen ras-kaaksi ja tämä onkin otettava huomioon prosessia suunniteltaessa.

Koen, että larppaamista voidaan käyttää voimautumisen välineenä hieman samalla tavalla kuin valokuvaamistakin. Valokuvaus on hauska harrastus, mutta kun sille annetaan tavoitteeksi kauniin kuvan sijasta itseensä tutustuminen, muuttuu se voimakkaaksi henkisen hyvinvoinnin edistäjäksi. Tässä opinnäytetyössä pyrin käyttämään hauskaa harrastusta hyvinvoinnin edistäjänä voimautumisen kautta. Larppaaminen muutti muotoaan siitä, mihin ryhmäläiset olivat tottuneet ja lopputuloksena oli voimautumisen kokemuksia.



Voimautumisprosessia olisi muuttanut se, että heti alusta alkaen olisi alettu kirjoittaa peliä omalle ryhmälle eikä ulkopuolisille pelaajille. Tässä annoin ryhmän päättää, koostuihan ryhmä aikuisista, jotka ovat ennenkin luoneet roolipelejä. Valitettavasti pelaajia ei saatu peliin mukaan ja vaihdoin suunnitelmaa alkaen kirjoittaa ryhmälle. Antoisin pelikokemuksen tarjoaminen ryhmän ulkopuoliselle ryhmälle olisi varmasti ollut omalla tavallaan palkitsevaa ja voimauttavaa ryhmäläisille. Nyt pelistä saatiin palautetta vain pelaajilta, jotka olivat itse luoneet pelin, sekä kahdelta avustajalta, eikä pelin laadusta saatu objektiivisempaa kuvaa. Kuitenkin voimautumisen kokemukset tulivat tälle ryhmälle pääsääntöisesti omasta pelaamisesta ja pelin valmistelemisesta. Jos ryhmäläiset olisivat toimineet vastuullisina pelinjohtajina pelin ajan, pelin aikana voimautuminen olisi saattanut vaikeutua.

Mielenkiintoista olisi tehdä jatkotutkimus, jossa kohderyhmänä on ryhmä, jolla ei ole aikaisempaa kokemusta larppaamisesta. Sitä kautta saataisiin kattavampi kuva siitä, millaisille ryhmille ja millaisissa elämäntilanteissa larppaaminen on tehokas voimautumisen väline. Larppaamisen suhde muihin peleihin ja leikkeihin on myös mielenkiintoinen näkökulma, johon toivon tulevaisuuden ohjaustoiminnan artenomi -opiskelijan tarttuvan.

Itse aion jatkaa omaa oppimisen matkaani larppien parissa. Nyt minulla on eräänlainen yhteisöllisyyttä ja voimautumista tukevan larppin teon kaava, jonka soveltamista voin jatkaa niin Viitta ry:n kanssa kuin larppiyhteisöissä esimerkiksi vuotuisen Ropecon-tapahtuman yhteydessä. Näin olen aloittanut pitkän taivallukseni larppaajien silmien avaamiseksi oman harrastuksensa monista mahdollisuuksista henkisen hyvinvoinnin tukemisessa.



Kuva 26. Larppaaminen on yhdessäoloa ja ilmaisun iloa. Opinnäytetyöni avulla toivon tuovani esiin larppaamisen potentiaalin toimia voimautumisen välineenä ja avaavani ovia uusille tutkimuksille.

## LÄHTEET

- Anttila, P. 2005. Ilmaisui, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi Oy.
- Bardy, M. 2007. Taiteen paluu arkeen. Teoksessa Bardy, M. Haapalainen, R. Isotalo, M. & Korhonen, P. (toim.) Taide keskellä elämää. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy. 21-33.
- Boal, A. 2002. Games for actors and non-actors 2nd edition. Routledge New York.
- Flowers, S.E. & Moynihan, M. 2007. The Secret King – The Myth and Reality of Nazi Occultism. USA: Dominion Press.
- Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisyyden – Draamakasvatusta opettajille. Vantaa: Dark Oy.
- Hitler, A. 1941. Taisteluni I-II. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Hyvärinen, M. 2006. Kerronnallinen tutkimus. [verkkojulkaisu]. [http://www.hyvarinen.info/material/Hyvarinen-Kerronnallinen\\_tutkimus.pdf](http://www.hyvarinen.info/material/Hyvarinen-Kerronnallinen_tutkimus.pdf) (viitattu 30.9.2010)
- Mahlakaarto, S. 2010. Voimaantuminen identiteettityönä. Teoksessa Collin, K. Paloniemi, S. Rasku-Puttonen, H. Tynjälä, P. (toim.) Luovuus, oppiminen ja asiantuntijuus. Helsinki: WSOYpro Oy. 175-190.
- Meriläinen, M. 2011. Pelaamalla paremmaksi? Roolipeliharrastus empaattisen älykkyyden kehittäjänä. [verkkojulkaisu] [koti.mbnet.fi/~manatic/pro\\_gradu\\_merilainen\\_2011.pdf](http://koti.mbnet.fi/~manatic/pro_gradu_merilainen_2011.pdf) (viitattu 20.3.2012)
- Mäyrä, F. 2003. Muodonmuuttajien maat – moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa Kovala, U. & Saresmaa, T. (toim.) Tietolipas 195/Suomalaisen Kirjallisuuden Seura Kulttikirja – tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 85-111.
- Nousiainen, K. 2008. Narratiivinen tutkimus (Elämänkulku ja elämäntekotukset sosiaalisuudessa -kurssi 27.10.-24.11.2008). [verkkojulkaisu] [www.valt.helsinki.fi/yhpo/kurssimateriaalit/0311KN.ppt](http://www.valt.helsinki.fi/yhpo/kurssimateriaalit/0311KN.ppt) (viitattu 5.10.2010)
- Oulun yliopiston kirjasto. 2000. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. [verkkojulkaisu] <http://herkules oulu.fi/isbn951425340X/html/bihdbfff.html#BIHCDACD> (viitattu 16.9.2010)
- Peavy, R. 2000. Ammatinvalinnan ja urasuunnittelun ohjaus postmodernin aikana. Teoksessa Onnismäki, J. & Pasanen, H. & Spangar, T. (toim.)

Ohjaus ammattina ja tieteenalana 1 – ohjauksen lähestymistavat ja ohjaus-tutkimus. Juva: WS Bookwell Oy, 14-40.

Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pitkänen, J. 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmeto-dina. [verkkojulkaisu]. Kansalliskirjasto, Helsingin yliopisto. <http://www.doria.fi/handle/10024/38561> (viitattu 23.3.2012)

Puusniekka, A. & Saaranen-Kauppinen, A. 2006. Narratiiviset tarkastelu-tavat. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus>. (Viitattu 30.9.2010)

Riikonen, E. 2000. Henkinen hyvinvointi, voimanlähteet, kuntoutuminen. Teoksessa Onnismaa, J. & Pasanen, H. & Spangar, T. (toim.) Ohjaus am-mattina ja tieteenalana 1 – ohjauksen lähestymistavat ja ohjaus-tutkimus. Juva: WS Bookwell Oy, 45-49??.

Siitonen, J. 2007. Voimaantumisen viitekehys. [verkkojulkaisu]. <http://www.tyhjoverkosto.fi/materiaali/seminaarit/siitonen.pdf>. (viitattu 6.2.2012)

Stratman, T. M. K. 1997. Laws of the Wild, Apocalypse Second Edition. Kanada: White Wolf Publishing, Inc.

Sulkunen, P. 1999. Johdatus sosiologiaan – käsitteitä ja näkökulmia. Juva: WSOY – kirjapainoyksikkö.

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväsky-lä: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

## TUNTEMUSTEN TUNNUSTELUN KYSYMYKSET

Miltä opinnäytetyöhön osallistuminen on tuntunut?

Miltä pelin suunnitteleminen on tuntunut?

Onko ryhmä toimiva?

Onko jokin idea, jonka haluaisit vielä lisätä projektiin?

Miltä ulkopuolisille kirjoittaminen tuntuu?

Haluaisitko kirjoittaa mieluummin tälle ryhmälle?

## OPINNÄYTETYÖN LOPPUHAASTATTELU

Tässä liuta kysymyksiä, joihin vastaamalla autat opinnäytetyöni kirjallista osuutta valtavasti. Kysymyksiä on runsaasti – vastaa oman jaksamisesi mukaan mahdollisimman moneen kysymykseen ja mahdollisimman laajasti. Vastaukset saavat mennä myös asian viereen, sitä ei tarvitse pelätä. Kiitos paljon!

Hörhiö

### Peli

1. Mikä oli mieleenpainuvuin tapahtuma pelissä? Mikä teki siitä mieleenpainuvan?
2. Antoiko tämä peli sinulle jotain uutta verrattuna aikaisempiin larpeihin? Mitä? Jos ei, minkä koet olevan syynä?
3. Miten lappujen nostaminen vaikutti peliin ja pelaamiseen?
4. Pelissä oli käytössä natsikorttisääntö, mutta kortteja käytettiin vähän. Mikä voisi olla syynä korttien vähäiseen käyttöön?
5. Pelin rituaali ei onnistunut. Miten se vaikutti kokemukseesi pelistä?
6. Päädyimme pelaamaan vaihtoehtohistoriaa/uuskummaa. Minkä luulet olevan syynä tähän? Oliko se sinulle luonteva genre?
7. Natsit esittivät suurta roolia pelissä. Millainen kuva sinulla on natsista? Antoiko natsien käyttö jotain arvokasta tai hyödyllistä peliin?
8. Pelin teemaksi nousi kokeilu. Miten koet ryhmän onnistuneen suhteessa teemaan?

### Hahmo

9. Mistä sait idean hahmoosi? Miten kehitit hahmoasi eteenpäin?
10. Miltä hahmoa tuntui pelata?

Prosessi (= pelin suunnittelu menetelmiseen, toteutus, lopetus, haastattelut)

11. Pelintekoprosessissa käytimme erilaisia ilmaisullisia menetelmiä (kehollinen, sanallinen ja kuvallinen ilmaisu). Miltä niiden käyttäminen tuntui suhteessa aikaisempiin pelintekoprosesseihin, joissa olet ollut mukana? Entä yleisesti?
12. Pelintekoprosessin teemana oli yhteisöllisyys. Miten koet ryhmän onnistuneen suhteessa teemaan?
13. Tukivatko ilmaisulliset menetelmät yhteisöllisyyttä tai voimaantumista\*?
14. Koitko prosessin aikana voimauttavaa hetkeä? Millaisen ja mikä mahdollisti sen? Jos et, minkä koet olleen esteenä voimaantumisen tunteelle?
15. Millaisia asioita peli ja sen tekeminen antoi elämäsi prosessin ulkopuolella?
16. Jos voisit muuttaa yhden asian prosessissa, mikä se olisi?
17. Nyt, kun peli on pelattu, minkä nimen annat sille?

\*Voimaantumisella tarkoitan mm. hyvinvoinnin lisääntymistä, omien voimavarojen vapautumista, halua ja kykyä yrittää parhaansa, toiveikkuutta ja uskoa tulevaisuuteen. Lisää tietoa voimaantumisesta löytyy esimerkiksi täältä: <http://www.tyhjoverkosto.fi/materiaalit/seminaarit/siitonen.pdf>

## OPINNÄYTETYÖN LOPPUHAASTATTELU AVUSTAJILLE

Tässä kysymyksiä, joihin vastaamalla autat opinnäytetyöni kirjallista osuutta valtavasti. Voit kirjoittaa kokemuksiasi ja havaintojasi pelistä ja ryhmästä avustajan näkökulmasta. Kiitoksia valtavasti!

Hörhiö

1. Mikä oli mieleenpainuvuin tapahtuma pelissä? Mikä teki siitä mieleenpainuvan?
2. Antoiko tämä peli sinulle jotain uutta verrattuna aikaisempiin larppeihin? Mitä? Jos ei, minkä koet olevan syynä?
3. Miten lappujen nostaminen vaikutti peliin?
4. Pelissä oli käytössä natsikorttisääntö, mutta kortteja käytettiin vähän. Mikä voisi olla syynä korttien vähäiseen käyttöön?
5. Pelin teemaksi nousi kokeilu. Miten koet ryhmän onnistuneen suhteessa teemaan?
6. Pelintekoprosessin teemana oli yhteisöllisyys. Miten koet ryhmän onnistuneen suhteessa teemaan?
7. Nyt, kun peli on pelattu, minkä nimen annat sille?